CONSOLES +

LA MEGA BALEINE D'AVRIL: LA NINTENDO 64 ENFIN DISPO !

TOP SECRET: 102% A DONKEY KONG 2 (+TIPS INÉDITS),

5 NOUVEAUX NIVEAUX POUR DOOM (PS) + SEGA RALLY, X-MEN, RIDGE RACER REVOLUTION ET VIRTUA FIGHTER 2

SURPRISE ! LE PREMIER TROMBINOSCOPE INTERACTIF

EXPLOSIF

VIRTUA FIGHTER 3, STREET FIGHTER ZERO 2, VAMPIRE HUNTER, LE VRAI TEST DE KILLER INSTINCT 2 + LES COUPS SPÉCIAUX

DRAGON BALL GT

LES PHOTOS EXCLUSIVES DE LA NOUVELLE SÉRIE

TESTS BÉTON

MARIO RPG, WIPEOUT(SAT), ALIEN TRILOGY (PS), MAGIC CARPET (PS) TOY STORY (SNIN/MD) ET LE NOUVEAU RPG DE SQUARE

N° 53 AVRIL 1996. 32 F. BELGIQUE: 230 FB. SUISSE: 9,50 FS. ESPAGNE: 1000 PTAS. MAROC: 55 DH. ITALIE: 10000 L. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation + 1 Joypad + 1 Sweat* 1990 F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN

ÉDITION LIMITÉE — PlayStation FANATIC TOUR

Le Sweat-Shirt Fanatic Tour OFFERT* avec l'achat d'une PlayStation !

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !
1,29 F la minute

RIDGE RACER REVOLUTION

NEW

Révolution, c'est le mot ! Des nouveaux circuits, une plus grande fluidité, et surtout la possibilité de jouer à 2 ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque !

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3 D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss : voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.

NEW

ALIEN TRILOGY

NEW

Aidez Ripley à exterminer les sanguinaires aliens à l'aide d'armes stupéfiantes ! Ce jeu promet de vous faire froid dans le dos grâce à sa qualité graphique et à son réalisme.

NEED FOR SPEED

Avec le choix entre les 8 voitures de sport les plus rapides du moment et les différents parcours routiers proposés, voilà un hit incontournable à jouer seul ou à deux.

NEW

adidas Power Soccer

NEW

Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustoufflante grâce à la motion capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

Des Promos* d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits !

Killer Instinct	Sup.	249F
Astérix	Sup.	199F
Nigel Mansell	Sup.	179F
Batman Forever	Sup.	299F
Les Schtroumpfs	Mega.	199F
Mortal Kombat II	Mega.	199F
Spot Goes to Holl.	Mega.	299F
Batman Forever	Mega.	299F
Bubsy 2	Mega.	129F

NBA IN THE ZONE

NEW

Une simulation de Basket signée Konami ! 31 équipes au choix, la possibilité de jouer à 8 joueurs simultanément, 5 niveaux de difficultés, une animation et un graphisme dignes de la réalité.
NBA IN THE ZONE : LE BASKET EN XXL !

CHRONICLES OF THE SWORD

NEW

Combattez aux côtés des chevaliers de la table ronde dans ce passionnant jeu d'aventure en 3D d'une qualité graphique époustouflante où histoire et magie se mêlent.

2 nouveaux MICROMANIA !

La fête continue dans tous les Micromania !

1. PARIS LA DEFENSE Ouvert !!

2. MONTPELLIER 23 Avril 96

* Dans la limite des stocks disponibles

2 nouveaux MICROMANIA !

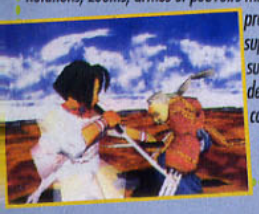
1. PARIS LA DEFENSE
Ouvert !!

2. MONTPELLIER
23 Avril 96

La fête continue dans tous les Micromania !!
Des Promos** d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits

TOSHINDEN

Rotations, zooms, armes et pouvoirs magiques. Voilà le programme de cette superbe conversion sur saturn de l'un des meilleurs jeu de combat en 3D.



NEW

wipEout

Laissez-vous griser par la vitesse avec cette course futuriste contre d'autres concurrents ou l'un contre l'autre.

NEW

La Saturn + 1 Joypad

Prix exceptionnel !
1990 F*

NEW

Un jeu de baston ! Excellent ! Exceptionnel ! Extraordinaire ! La réalisation Capcom d'un jeu beau, hyper rapide, maniable, toutes les qualités qui font un grand jeu de baston !

NEW

Destruction derby

Un fantastique jeu de stock-car qui vous fera perdre la tête. D'une conception tout en 3D mappé, cette simulation est extraordinaire !

HIT

SEGA RALLY

SEGA CHAMPIONSHIP 1995

Une géniale adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits !

PANZER DRAGOON 2

Le plus beau shoot'em up de l'histoire a fait un petit dragon : dans cette seconde partie, vous allez devoir grandir avec votre Dragon pour devenir le Maître des Cieux !

NEW

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE
double sa surface !!
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 48 65 35 39
NEW

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (face entrée BHV)
67000 Strasbourg
Tél. 88 32 60 70
NEW

NEW

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - 06700 Saint-Laurent-duVar - Tél. 93 14 61 47

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e
Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

LA TETE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juin 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

C07	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

SOMMAIRE

Couverture Consoles+: © Toei Animation

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN TRILOGY (Playstation)	102
BAHAMUT LAGOON (Super Famicom)	130
GOEMON FIGHT 3 (Super Famicom)	118
HYPERIRIA (Super Famicom)	140
KING'S FIELD 2 (Playstation US)	116
CHRONIQUES DES GUERRES DE LODOSS (Super Famicom)	124
MAGIC CARPET (Playstation)	96
MARIO RPG (Super Famicom)	92
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (Playstation jap.)	136
NEED FOR SPEED (Playstation)	112
NHL FACE OFF (Playstation)	134
NINKU (Saturn)	138
PRIMAL RAGE (Playstation)	128
PSYCHIC DETECTIVE (Playstation)	132
SHELLSHOCK (Playstation)	100
STREET FIGHTER THE MOVIE (Playstation)	142
TOY STORY (Super Nintendo, Megadrive)	106
WING COMMANDER 3 (Playstation)	120
WIPEOUT (Saturn)	126

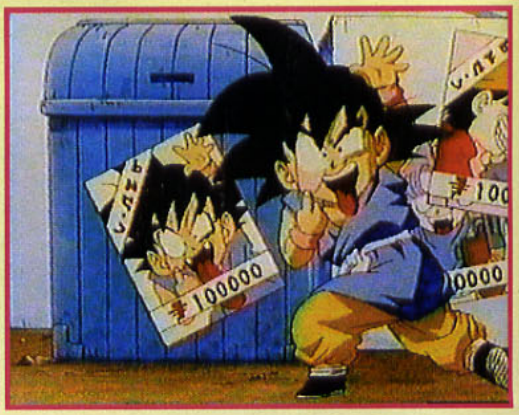
NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: ADGG, CAPTAIN GAMES, DRAGON'S GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, SAMOURAI, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

TROMBINOSCOPE 8

Découvrez le premier trombinoscope interactif et gagnez le jeu officiel de votre choix sur la console de votre choix! Pour une fois, c'est nous qui allons rigoler...

LE JAPON EN DIRECT 10

Découvrez, ébahi, les premières images de Dragon ball GT, ainsi qu'un compte rendu complet du salon de l'arcade japonais, l'AOU. Ouvrez grand vos mirettes...



En plus des photos de Dragon Ball Hyper Dimension, le nouveau jeu SFC, Consoles+ vous offre les premières images du dernier dessin animé, Dragon Ball GT. Miam!

ARCADE 44

Voici (enfin!) le premier VRAI test complet de Killer Instinct 2 avec tous les coups spéciaux, Fatalités, Ultimate et autres Ultras. Marc s'est déchaîné!

NIOUZES 50

Dragon' Net est un jeu de cartes de rôles, Sega se lance dans le monde du PC, Konami crée un nouveau label, Vampire Hunter (Saturn) et Resident Evil (Playstation) arrivent... Enfin, j'ai pas la place de tout vous raconter ici.

PREVIEWS 57

Ça commence avec les mythiques Mortal Kombat 3 (Saturn) et Panzer Dragoon 2 (Saturn toujours) pour finir sur un Work In Progress de Syndicate Wars (Playstation). Qui a dit que les mois à venir seront pauvres en sorties officielles?

TIPS ET SOLUCES 64

Le Switch s'est fendu en huit (ça n'a pas été facile...) pour dénicher les tips inédits de Sega Rally, Virtua Fighter 2, Ridge Racer Revolution, Doom, j'en passe et des meilleurs. Tandis qu'Elvira a achevé le Donkey Kong 2 à 102%. Chapeau, m'ssieurs-dames...

ANIMÉ+ 80

Outre un compte rendu du salon Planète Manga, l'ignoble Panda vous fait la totale sur les sorties de mangas et dessins animés du mois. Black Jack et consorts...

ZE CONSOLES+ TESTS OF ZE MONTH 92

On n'y croyait plus! Voilà que débarquent enfin Mario RPG (SFC), Magic Carpet (Playstation), Alien Trilogy (Playstation), Toy Story (SNIN et MD), WipEout (Saturn)... Une pléiade de nouveaux titres qui vont faire exploser vos consoles favorites (et les nôtres, pas vrai, Switch?).

On vous l'annonçait en exclusivité il y a quelques mois déjà, WipEout arrive sur Saturn. Alors, heureux?

SPEEDY GONZATEST 144

Le testeur le plus speedé de la rédaction persiste et signe les textes les plus concis du monde... C'est un peu court, jeune homme!

LES FOUDRES DE ZE 145

Les daubes n'ont qu'à bien se tenir: Ze célèbre son anniversaire, et ça va être leur fête. Heureusement, ce n'est qu'une fois l'an!

IMAGINA CUVÉE 96 146

On aurait aimé que ce salon vieillisse comme le bon vin, mais il n'en est rien. Le cru de cette année était un peu fadasse mais, comme toujours, les belles images étaient au rendez-vous.

COURRIER 156

Tel il est, tel il demeure. Bomboy, le roi des nains, se fait toujours un devoir de répondre à vos questions existentielles.

Salut, les consoleux ! Et si on parlait de la Nintendo 64, pour changer un peu? La dernière annonce de Nintendo confirme l'information que nous vous avons donnée dans le dernier numéro. Nous avions écrit que la N64 ne sortirait pas au Japon au mois d'avril, comme prévu, mais en juillet. En fait, c'est le 23 juin qu'elle devrait sortir... sous réserve d'un nouveau retard, bien entendu! Toutefois, la sortie américaine reste fixée au mois de juillet et, en ce qui concerne la France, ce serait toujours pour octobre ou novembre. On peut dire qu'elle se sera fait attendre, la petite dernière de Nintendo! Enfin, chaque jour nous rapproche de sa sortie et je dois dire que je suis vraiment impatient de mettre la main dessus, surtout depuis que j'ai eu la chance de jouer un peu à Mario 64 lors du Shoshinkaï. Si ce nouveau retard me met un peu les boules, je dois dire que je suis également contrarié par le petit nombre de jeux qui seront disponibles lors de la sortie de la machine... Trois, c'est carrément peu! D'accord, Mario 64 et Pilot Wings 64 ont l'air d'être des tops, mais le troisième jeu est un programme d'échecs... dont on peut franchement se demander ce qu'il vient faire sur une console 64 bits! Heureusement, il est permis d'espérer que d'autres jeux seront disponibles lors de la sortie française.
Il est beaucoup question de Nintendo, ces temps-ci, et pas seulement à cause de la N64. En effet, une rumeur fait actuellement état du lancement d'une console portable couleur. Mais ne nous emballons pas, car cela fait déjà plus de deux ans que des rumeurs circulent à intervalles réguliers sur un tel projet. Et il est totalement impossible de vérifier cette information avec ces vilains cachottiers de chez Nintendo ! La seule chose dont on puisse être certain à ce sujet, c'est que Nintendo planche depuis longtemps sur un projet de Game Boy couleur. Mais Nintendo avait annoncé que ce projet n'aboutirait que si deux problèmes étaient résolus: la trop grande consommation de piles due à la couleur (les possesseurs de Game Gear en savent quelque chose...) et le prix, trop élevé, d'un écran couleur à cristaux liquides. Alors, Nintendo aurait-il résolu ces deux problèmes? Personnellement, je le souhaite, car je me verrais bien en train de voyager avec un Mario en couleur dans la poche... Mais je n'y crois pas trop.
A suivre....
Alain Huyghues-Lacour

EDITO

GRANDE ENQUÊTE!

Consoles+ enquête sur vous, oui, sur vous, ami(e) lecteur(ice). Jetez-vous sur la page 141, on vous a concocté avec amour un petit questionnaire pour tout savoir de vos goûts.

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.
Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	**249,00**	NBA GIVE N GO	449,00
BREATH OF FIRE 2	**449,00**	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	PRIMAL RAGE	199,00
DOOM	**399,00**	**SECRET OF EVEMORE + GUIDE**	**449,00**
EARTHWORM JIM II	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	SPIDERMAN TV	249,00
FINAL FIGHT 3	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	**THOMAS BIG HURT**	**299,00**
KILLER INTINCT	**249,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X2	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
MICKEY ET MINNIE	199,00	WEADONLORD	299,00
MORTAL KOMBAT 3	**479,00**	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
CLAYMATE	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	PLOK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PSG SOCCER	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
GOOF TROOP	129,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
HAGANE	**169,00**	SHAQ FU	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00	STARGATE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	STUNT RACE FX	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	**SUPER BC KID**	**169,00**
JUDGE DREDD	**199,00**	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	**199,00**	TINY TOON	129,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	**VORTEX**	**99,00**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00
MEGAMAN X	199,00		

Super NES USA

→ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
KILLER INSTINCT	199,00
ROBOTREK	**299,00**
SECRET OF EVERMORE	**399,00**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
➡ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
➡ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISTAR (EUR)	129,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SHINING FORCE (EUR)	149,00
SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STARGATE (EUR)	199,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
TASMANIA 2 (EUR)	129,00
URBAN STRIKE (EUR)	149,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE (EUR)	TEL	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
		WRESTLEMANIA (EUR)	**349,00**

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➡ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Sega 32 X

→ **32X + 1 JEU 690 F**
→ **32X + VIRTUA FIGHTER 890 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Jaguar

→ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 590 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	IRON SOLDIER	199,00
CANNON FODDER	199,00	KASUMI NINJA	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	RAYMAN	299,00
CLUB DRIVE	99,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	199,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3 games

3DO

- 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 1.490 F
- 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F

3D ATLAS	99,00	GEX	199,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	GRIDDERS	149,00	ROAD RASH	199,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**	GUARDIAN WAR	199,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
BATTLE SPORT	299,00	KILLING TIME	299,00	**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
BURNING SOLDIER	199,00	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00	SEAL OF PHARAON	149,00
CANNON FODDER	199,00	MEGA RACE	199,00	SHERLOCK HOLMES	99,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	MICROCOSM	199,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CORPSE KILLER	99,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	**SPACE HULK**	**199,00**
«D»	**375,00**	MYST	199,00	SPACE PIRATE	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	199,00	STAR BLADE	149,00
DECATHLON	369,00	PATANK	199,00	STAR FIGHTER	299,00
DEMOLITION MAN	199,00	PANZER DRAGON	149,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**199,00**
DOOM	369,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON LORE	375,00	PGA GOLF 96	369,00	THEME PARK	99,00
FIFA SOCCER	**199,00**	PHOENIX 3	299,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00	PO ED	299,00	TWISTED	99,00
FOES OF ALI	369,00	QUARANTINE	149,00	WAY OF THE WARRIOR	99,00
GAME GOURU	249,00	RETURN FIRE	199,00	WING COMMANDER 3	199,00

Nec

- PAD PC FX 199 F
- MEMORY CARD 199 F
- PC FX 1 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM **2990 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Saturn version PAL

- SATURN VF + SEGA RALLY 2490 F
- VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 399 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA)	249,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00
D (EUR)	369,00
DEADLY SKY (EUR)	389,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00
GEX (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00
HI OCTANE (EUR)	299,00
IN THE HUNT (JAP)	299,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	449,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00
MAGIC CARPET (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00
MYST (USA)	199,00
MYSTERIA (EUR)	389,00
NBA JAM TE (EUR)	249,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON 2 (JAP)	449,00
RAYMAN (EUR)	**349,00**
REVOLUTION X (EUR)	**369,00**
RISE 2 (EUR)	369,00
SEGA RALLY (EUR)	**399,00**
SHINOBI X (EUR)	349,00
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
SLAM DUNK (JAP)	199,00
STREET FIGHTER (EUR)	199,00
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449,00
SUPER HANG ON (EUR)	389,00
THE HORDE (EUR)	369,00
THEME PARK (EUR)	369,00
THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
TITAN WARS (EUR)	369,00
TOSHIDEN (JAP)	**249,00**
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
VAMPIRE HUNTER (JAP)	449,00
VICTORY BOXING (EUR)	299,00
VIRTUA COP + GUN (EUR)	**489,00**
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)	**399,00**
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	**249,00**
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**249,00**
WING ARMS (EUR)	389,00
WIPE OUT (EUR)	**389,00**
WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
WORMS (EUR)	369,00
X MEN (JAP)	369,00

Neo Geo

- JOYSTICK ARCADE ..... 490 F
- JOYPAD ..... 249 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	**490,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 2	**399,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
TOP HUNTER	399,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F
- ADAPTATEUR TEL

- ACTION REPLAY 199,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 199,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00
- VOLANT + PEDALIER 549,00

ACE COMBAT	499,00
BEYON THE BEYON	499,00
BIOHAZZARD	499,00
BOXER ROAD	249,00
COSMIC RACE	199,00
CRIME CRACKER	199,00
DARKSTALKER	499,00
DESTRUCTION DERBY	499,00
DRAGON BALL Z	399,00
FORMATION SOCCER	499,00
GROUND STROKE	249,00
J LEAGUE PRIME GOAL	299,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00
MOTOR TOON 2	499,00
NAMCO MUSEUM	499,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00
NBA POWER DUNKER	499,00
NIGHT STRIKER	199,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER	299,00
RIDGE RACER 2	**499,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	199,00
STREET FIGHTER ZERO	**499,00**
TEKKEN 2	499,00
TOSHIDEN	299,00
TOSHIDEN 2	**499,00**
TWIN BEE	199,00
TWIN GODESS	199,00
V TENNIS	299,00
WINNER ELEVEN	299,00
JEUX EUROPEENS	
3D LEMMINGS	299,00
ACTUA GOLF	369,00
ACTUA SOCCER	369,00
AIR COMBAT	349,00
ALIEN TRILOGY	**369,00**
ASSAULT RIGS	349,00
CHESSMASTER	349,00
CRAZY IVAN	369,00
CRITICOM	349,00
CYBERSLED	299,00
D	349,00
DEADLY SKY	399,00
DESCENT	369,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM	**349,00**
DRAGON BALL Z	399,00
EXTREME PINBALL	369,00
EXTREME SPORT	349,00
F117 AGILE WARRIOR	349,00
FIFA SOCCER 96	369,00
GEX	369,00
HI OCTANE	299,00
INTERNATIONAL CHAMPION CHIP SOCCER	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00
JUMPING FLASH	299,00
JUPITER STRIKE	299,00
LOADED	349,00
MAGIC CARPET	369,00
MICKEY WILD ADVENTURE	349,00
MORTAL KOMBAT 3	**349,00**
MYST	369,00
NBA : IN THE ZONE	369,00
NBA JAM TE	299,00
NBA LIVE 96	369,00
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 96	349,00
PANZER GENERAL	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
PHILOSOMA	349,00
POWER SERVE	349,00
POWER SPORT SOCCER	369,00
PSYCHIC DETECTIVE	369,00
RAIDEN PROJECT	349,00
RAYMAN	369,00
REVOLUTION X	349,00
RIDGE RACER	369,00
RISE 2	349,00
ROAD RASH	369,00
SHELLSHOCK	349,00
SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
STRIKER 96	299,00
TEKKEN	399,00
THEME PARK	369,00
THUNDER HAWK 2	**349,00**
TOSHIDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
TOTAL NBA'96	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
VIEW POINT	**369,00**
WAR HAWK	349,00
WING COMMANDER 3	369,00
WIPE OUT	369,00
WORLD CUP GOLF	349,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	**349,00**
X COM	369,00
ZERO DIVIDE	369,00

Neo Geo CD

- NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F
- NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2690 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALPHA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	399,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKER 2	349,00
PULSTAR	**449,00**
PUZZLE BOBBLE	349,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	349,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WIND JAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

CONSOLE + 04/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

trombino interactif

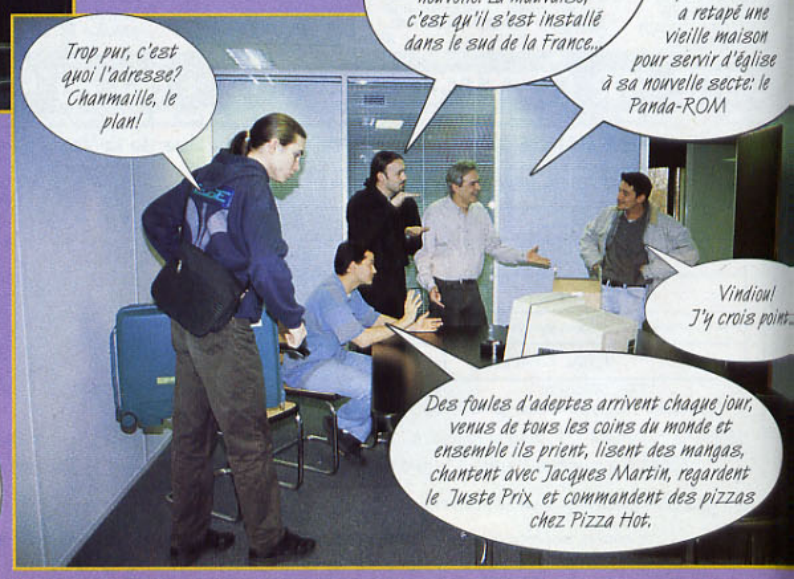
Ce mois-ci, nous sommes fiers de vous présenter le tout premier Trombinoscope Interactif. Le principe est très simple. Sur la page de gauche, vous trouverez votre Trombino, auquel vous êtes maintenant accoutumé. Mais en regardant attentivement la page de droite, vous remarquerez que, bizarrement, les bulles ne comportent aucun texte. Ce n'est pas sale! C'est à vous d'imaginer ce qu'elles peuvent contenir. Remplissez correctement chacune des bulles en écrivant votre propre texte en lettres MAJUSCULES (s'il vous plaît) et envoyez votre œuvre à Consoles+, Concours Trombino, 92514 Boulogne Cedex. La rédaction décidera d'un vainqueur. L'heureux gagnant verra son œuvre publiée dans le prochain Consoles+ et recevra un jeu de son choix sur la console de son choix. Humour, amour, pitreries, jeux de mots, de vilains, tout est permis sauf la vulgarité. Que le meilleur gagne!

Le Panda, qui avait disparu le mois dernier, fait une réapparition fracassante. Les testeurs de la rédaction n'en reviennent pas! Switch non plus... mais ça, c'est normal. Un mercredi matin comme les autres, donc, à la rédaction de Consoles+... La journée commence par la traditionnelle, et néanmois nulle, blague de Niiico:

10 h 03. Spy arrive à la rédaction, frais comme un gardon dans la Kro...

12 h 58. Spy, après avoir fait ses courses de la journée et après avoir avalé un petit Ricard avec René le boucher et Dédé le mécano, remonte à la rédaction.

© Photos C.Chazal/J.F.Rault



Switch arrive chez le Panda-ROM

Nom:.....
Prénom:.....
Age:.....
Adresse Complète:.....
.....
.....
Jeu choisi (version officielle obligatoirement): .....
Console de jeu: .....

Découpez soigneusement la page et envoyez-là dûment remplie à:
.....Consoles+, Concours Trombino,
.....92514 Boulogne Cedex

Dragon Ball Z de mourir!

Alors que Toriyama San a annoncé, il y a quelque temps déjà, sa décision de ne plus travailler sur de nouveaux épisodes de "Dragon Ball Z", les deux compères qui exploitent le filon DBZ depuis des années, la Toei Animation (qui réalise les animés inspirés du manga) et Bandai (qui se charge des adaptations pour jeux vidéo) se hâtent de produire le plus grand nombre d'épisodes possible, pendant qu'il est encore temps. Il est dit que le citron sera pressé... jusqu'à la dernière goutte et jusqu'au dernier pépin!

Dragon Ball Z Hyper Dimension

Après les dernières versions pour les consoles 32 bits Saturn et Playstation (versions présentées dans le Consoles+ 52), c'est au tour de la Super Famicom de recevoir l'attention de Bandai. Le scénario du jeu ne diffère pas tellement de ceux des épisodes précédents, et est toujours scrupuleusement basé sur le manga de Toriyama. Le joueur doit combattre dans huit endroits différents. Trois techniques de combat différentes, et variables selon les persos, peuvent être utilisées. La première, déjà incluse dans les épisodes précédents, porte le nom de "tsujô gijûtsu", ce qui signifie "techniques normales". La "kodanwasa" (technique des balles flashantes), déjà plus sérieuse, repose sur la projection de boules de feu ou d'énergie pure. Enfin, la dernière porte le nom de "3D wasa", ou technique 3D. C'est la principale nouveauté du jeu. Dans les versions précédentes de DBZ, les attaques et combats se déroulaient sur la même "ligne", en deux dimensions: les protagonistes ne pouvaient qu'avancer ou reculer, bondir dans les airs ou combattre au sol. Dans cette dernière version, durant les combats, les personnages sont vus sous plusieurs angles différents. Mais ce n'est pas l'angle de la caméra qui bouge, c'est le sprite, qui pivote sur lui-même, donnant une apparence 3D au jeu. De plus, à l'aide de l'ombre des personnages projetée sur le sol, les graphistes ont essayé d'accentuer l'effet de relief.

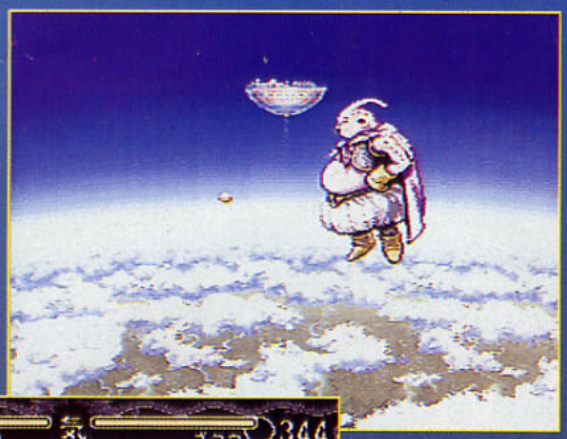
Gotenkusu est encore en train de faire un de ses tours de passe-passe favoris.

Corps à corps et projections à gogo

Parmi les autres nouveautés du jeu, les développeurs ont introduit un système appelé le Rush Battle System. Lorsque deux protagonistes livrent un combat au corps à corps, un halo jaune les entoure. Dès que celui-ci apparaît, on peut déclencher des attaques spéciales qui causent beaucoup plus de dommages. Troisième nouveauté, le "futobashi-wasa" (ou technique de projection) permet de projeter un adversaire, et de l'éjecter proprement et rapidement au loin, horizontalement ou même verticalement. Si la projection se fait horizontalement, la caméra suit le corps du malheureux adversaire projeté, et l'écran scrolle automatiquement pour dévoiler le nouveau décor. En revanche, si la projection est une mise sur orbite, le décor scrolle automatiquement pour laisser place au ciel bleu et aux petits z'oiseaux. DBZ Hyper Dimension propose dix protagonistes, et pas des rigolos: Son Goku, Vegeta, Gotenkusu, Bezito, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Bu et Super Bu.

Le coup de derrière de Bu envoie Piccolo voir ailleurs s'il n'y est pas.

n'en finit plus

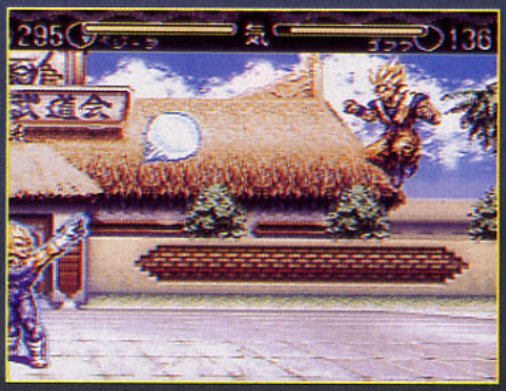


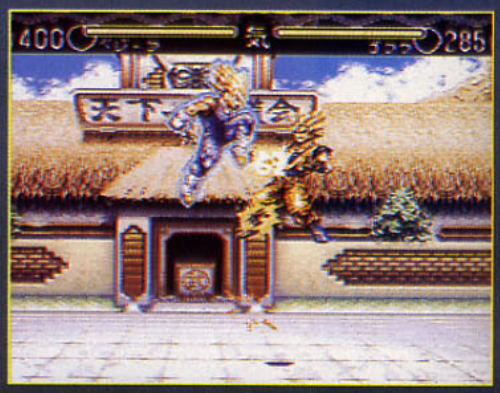
Durant une des séquences d'animation du jeu, Mister Bu plane dans les airs.

Une des attaques spéciales de Bu: le coup de cul!

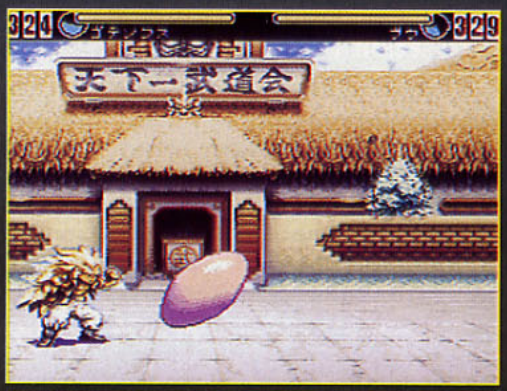
En voilà une baffe magistrale!

Un problème s'approche à la vitesse de la lumière!





Vegeta en veut à Goku! Après lui avoir explosé un genou, et alors que le pauvre Goku se réfugie dans les airs pour échapper aux assauts de l'excité, il le canarde à distance. Puis Vegeta décide d'aller régler cette affaire entre sayajins, dans les airs.



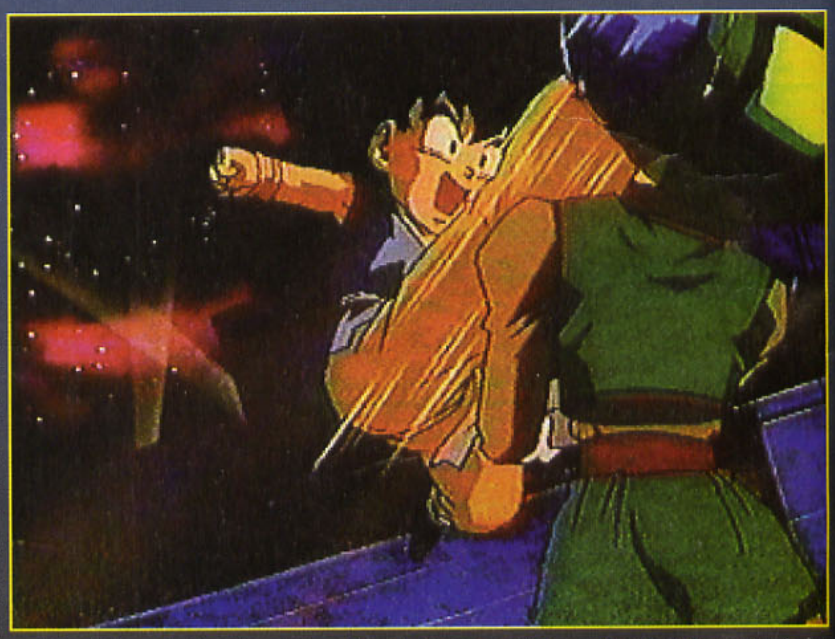
Bu, qui ne peut rien faire comme tout le monde, passe à l'attaque sous la forme d'une petite boule de chewing-gum, qui grossit et reprend sa forme initiale pour asséner un bon coup à son adversaire.

Vegeta se concentre, et fait finalement apparaître son prochain adversaire.

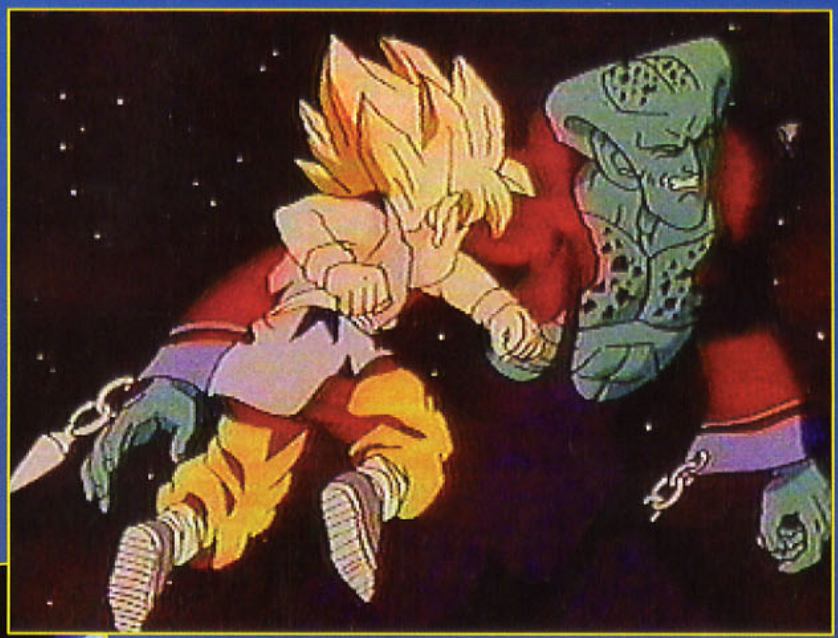
Bu apparaît sous la forme d'un nuage rose, puis s'énerve et convoque Goku.

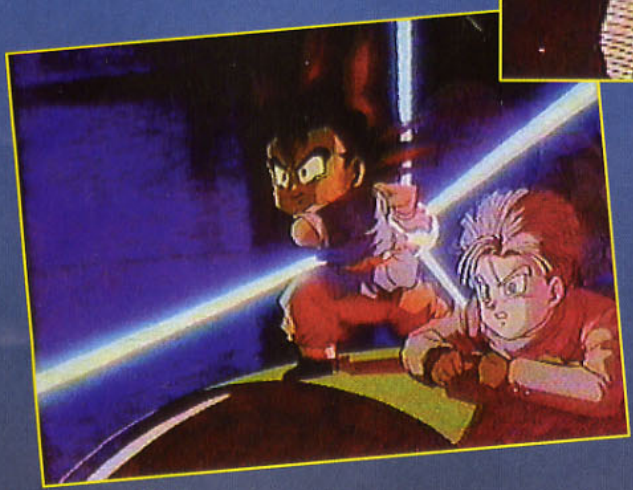
Dragon Ball GT

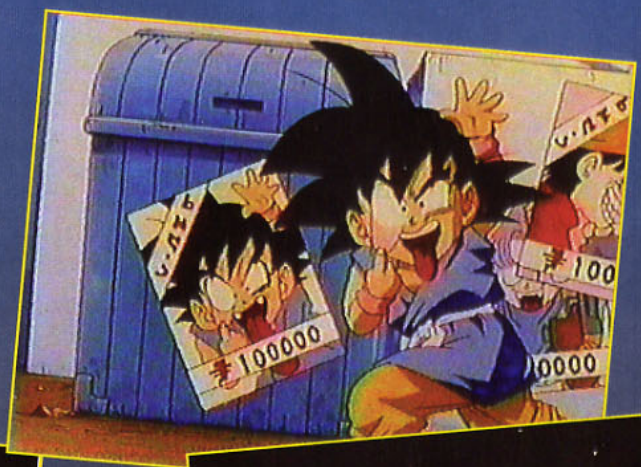
En ce moment, sur le petit écran nippon (dans l'émission "Fuji Telebi", tous les mercredis à 19 heures, pour être plus précis!) passe le nouvel animé de la Toei. L'histoire, comme d'habitude, est assez tortueuse, mais voici un court résumé des derniers épisodes. Les Black Dragon Ball ont eu un effet inattendu sur Goku: il est retourné en enfance! Mais le problème de base qui avait déclenché la recherche des Black Dragon Ball reste entier: la planète Terre est condamnée à moyen terme. La seule solution consiste à partir rechercher d'autres Dragon Ball, éparpillées à travers tout l'univers. Trunx, Goku et le petit Pan partent dans une capsule-fusée à la recherche de sept Dragon Ball.
Mais un problème mécanique oblige Goku et ses compagnons à se poser sur la planète Imeka. Là, ils découvrent une race particulièrement vénale. Le roi, Dongya, s'empare de leur vaisseau, qu'il espère bien revendre à Goku. Celui-ci rend une visite au roi. Après avoir réussi à pénétrer jusqu'à la pièce où se trouve Dongya, malgré les divers pièges qui parsèment le château pour décourager les voleurs, il récupère son bien. Mais la fusée est toujours cassée, et nos trois compères doivent se procurer des pièces de rechange pour la réparer. De plus, le roi, furieux de s'être fait ainsi dérober le vaisseau qu'il avait confisqué, a mis la tête de Goku à prix...
Voilà, vous en savez maintenant autant que moi... pour le moment, parce que, moi, la semaine prochaine, je verrai la suite (nyark! nyark!). Alors qu'il vous faudra attendre que la vétérante d'ABC Prod. daigne diffuser le dessin animé, et encore dans une version préalablement amputée et édulcorée pour mieux répondre aux exigences de la télévision française... Bah, que voulez-vous? Il faut bien que votre dévoué correspondant au Japon ait droit à quelques compensations, dans cet archipel de fous où l'on se fait secouer tous les trois jours par un tremblement de terre, noyer une fois tous les six mois par les tsunamis et empoisonner deux fois par jour par les sushis au natto! Enfin, il n'y a pas de sot métier...

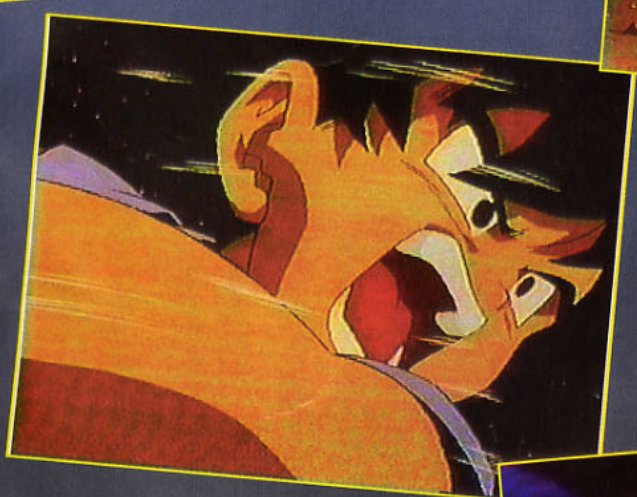


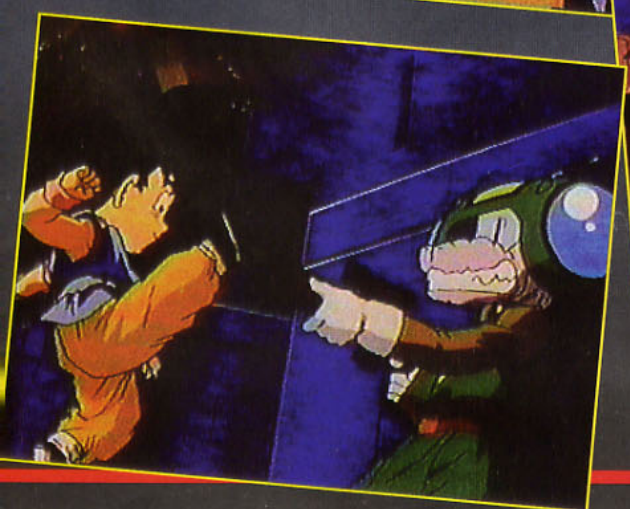
LE JAPON EN DIRECT

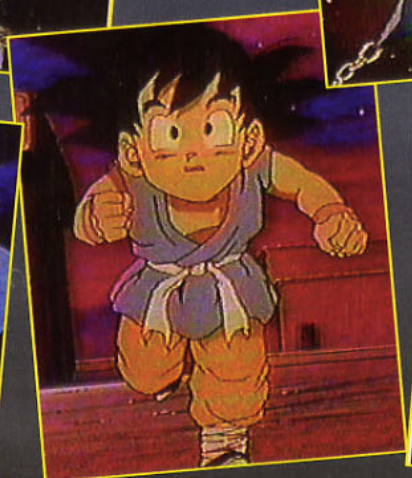


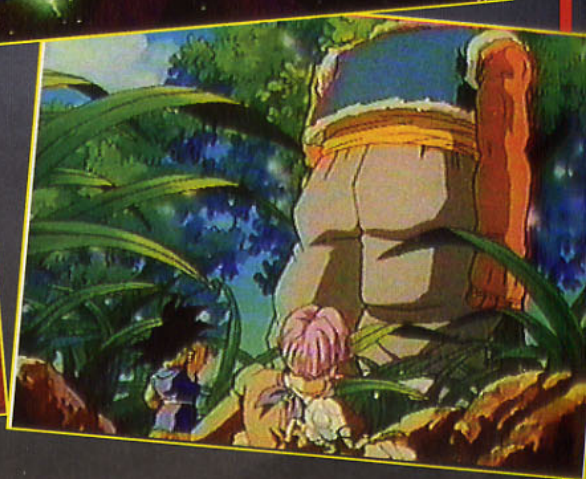












© Bird Studio/Fuji Television/Toei Animation

Donpachi

ATLUS/SATURN

26 avril au Japon

Atlus a adapté un de ses shoot'em up 2D, tout ce qu'il y a de plus classique, sorti en arcade il y a déjà quelque temps. Rien d'extraordinaire, donc, mais un titre cuisiné avec amour par de vrais joueurs, qui savent, comme vous et moi, la frustration que l'on ressent à se faire descendre en flammes pour la énième fois devant le même boss, et connaissent l'ivresse que peut procurer un shoot'em up lorsque, équipé de toutes les armes à leur puissance maximale, on dégomme l'adversaire avant même que les sprites n'aient le temps de finir d'apparaître en haut de l'écran. Ils n'ignorent pas non plus la cruelle déception du joueur malchanceux qui, pour s'être fait toucher une toute petite fois par mégarde, se retrouve avec les armes minimales de départ! Résultat: le magazine japonais de jeux d'arcade "Gamest" a décerné neuf mois de suite à Donpachi le titre de meilleur shoot-them-up!

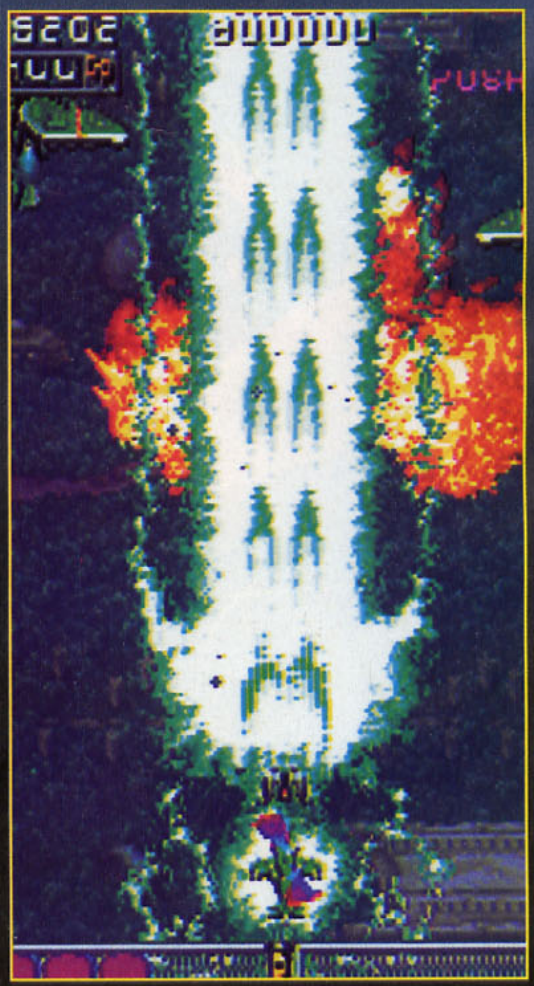
Donpachi comprend cinq niveaux. Après avoir sélectionné votre jet parmi trois appareils, vous allez devoir survoler les plaines et les campagnes, pour laminer les rangs adverses, et accessoirement venger les veuves et les orphelins. Pas de surprises donc au niveau du scénario, ni ailleurs: items, bonus, boss... Les grands classiques sont au rendez-vous! Le CD-Rom comprend deux modes. Dans le premier, les points sont accordés au joueur en fonction du nombre d'adversaires qu'il abat et des bonus qu'il collecte. Dans le mode GP (Gate Point), le joueur doit prendre un itinéraire bien particulier pour collecter le nombre maximum de points. Seule nouveauté par rapport à la version arcade, Donpachi sur Saturn permet au joueur de retrouver l'apparence exacte de l'écran du coin-up (c'est-à-dire avec un écran de jeu légèrement rétréci) ou bien de jouer en mode Saturn, avec un écran plus large.

Avec cette puissance de feu, le canardage devient une plaisante balade.

Au sol, les étoiles de couleur sont des items à collecter.

C'est le genre d'arguments qu'il faut pour les boss de fin de niveau.

Entre les batteries antiaériennes et les blindés cachés dans le hangar, c'est la fête au village!



"Ad nutum", butez l'adversaire!

PRÊT POUR DE NOUVELLES GEXPÉRIENCES ?

GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument" (PLAYER ONE : 95%)

HIT CD CONSOLES : "Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte !"

THE HORDE

(Version française intégrale)

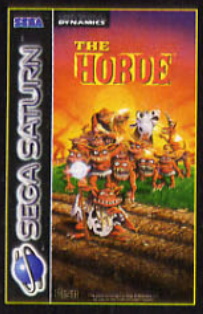
"Un titre incontournable" (PLAYER ONE : 90%)

"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille" (CD CONSOLES)

TITAN WARS

"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide. Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)

"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (CONSOLES + : 91%)



TITAN WARS disponible sur PlayStation en juillet 96

CRYSTAL DYNAMICS

DISTRIBUÉ PAR BMG INTERACTIVE

GEX sur Playstation est distribué par SONY

Final FantasyV

Le mois dernier, Consoles+ vous révélait que Square avait brusquement dit... adieu à Nintendo, après plusieurs années de bons et loyaux services. Final Fantasy VII, initialement prévu sur N64, verra donc le jour sur Playstation. Mais, du coup, sa sortie est retardée.

Le coucher de soleil est magnifique. Mais avant de l'admirer, débarrassez-vous donc du gros-truc-pas-commode-avec-deux-cornes-sur-la-tête: il fait de l'ombre!

QUARE/PLAYSTATION

décembre 96 au Japon

Votre équipe se compose de trois aventuriers. Cloud, qui n'était qu'un enfant dans FF VI, est devenu un adolescent fringant, qui manie une rapière aussi grande que lui! Aerith est, elle, armée d'un bâton. C'est la sorcière du groupe. Enfin, Barret est une sorte de géant patibulaire, qui possède la particularité cocasse de s'être fait greffer à la place de la main droite une mitrailleuse lourde à six tubes. Square, comme à son habitude, ne distribue qu'au compte-gouttes les informations sur son prochain titre afin que les magazines en parlent le plus longtemps possible! Cependant, on sait déjà que l'équipe des trois aventuriers est baptisée "Abalanchi". Leur quête consisterait à découvrir, et à mettre hors d'état de nuire, Makolo, la cause de tous les malheurs et monstres qui sont légion dans le coin. Il se pourrait que le fameux Makolo en question ne soit autre qu'une machine.

VENI, VIDI, VICI

Il est possible d'observer une même scène à travers les yeux de chacun des trois personnages de votre équipe.

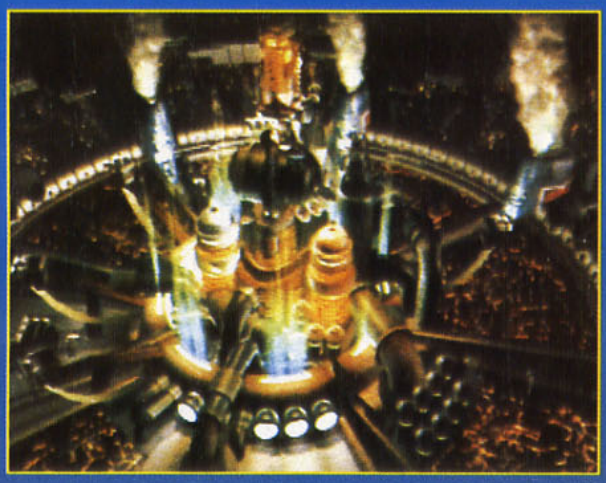
Aerith, la sorcière, se trouve à la gauche de Barret...

... et à la droite de Cloud.

Une Fantasy très gourmande...

Si, telle la carpe, Square s'enveloppe dans un mystère muet, les courtes démos qui ont été dévoilées donnent quelques éléments d'information. Le jeu se déroule désormais en 3D. Les héros, ainsi que les sales bêtes, ont été modélisés en 3D, et sont rendus avec un Gouraud Shading proche de celui que l'on trouve dans Toshinden, par exemple. Certains détails sont mappés sur les polygones, comme un tatouage sur le bras gauche de Barret. Les scènes où les héros se déplacent, et où les décors précalculés n'ont pas à être animés en temps réel, sont beaucoup plus fouillées, avec de superbes effets de lumière. Conséquence prévisible: cette quantité faramineuse de données graphiques et sonores ne tient pas sur un CD. Qu'à cela ne tienne, FF VII sera commercialisé sur deux CD! Le même problème se pose pour les sauvegardes. Vu la quantité d'informations à sauvegarder, la Memory Card ne suffit plus à la tâche.

VII



Mélange de Moyen Age et de high-tech, l'univers de FF VII est surprenant.

Les sources de lumière et les éclairages contribuent fortement à l'ambiance.

Il semblerait que Square travaille avec Sony à deux types de solution. Soit il sera possible de sauvegarder les données sur deux Memory Card, soit Sony mettrait sur le marché, à l'occasion de la sortie de FF VII, une Memory Card d'une capacité supérieure.

Faut que ça saigne...

Le système de combat n'a pas changé depuis FF IV. Mais le principe des tours inclut désormais certaines contraintes, puisque le joueur doit prendre ses décisions en un minimum de temps. Les héros ont chacun une jauge Limit, et doivent agir avant que celle-ci, à la manière d'un sablier, soit vide. Sans quoi l'ordinateur saute son tour, et c'est l'un des adversaires qui passe à l'attaque. Lorsque l'équipe d'aventuriers tombe nez à nez avec un groupe de Pas-Beaux, le combat s'engage en temps réel. Une fois l'attaque choisie, on voit les protagonistes en 3D porter les coups: les épées fendent l'air, la sulfateuse de Barret crache ses pilules, le bâton d'Aerith s'abat sur les crânes... Et les ennemis, également animés en 3D, ne se gênent pas pour riposter: Balamut, croisement entre un dragon et une chauve-souris, fond sur son adversaire pour lui pomper des points de vie, Libaya-san le reptile se faufile entre ses jambes avec une aisance étonnante...

Le jeu laisse la possibilité de voir la scène à travers les yeux de n'importe lequel des protagonistes. Mais, hélas, Square s'obstine à réserver un quart de l'écran à l'affichage d'informations concernant la petite santé des héros, et celles de leurs adversaires.

Les forces en présence.

Tous les décors ont été réalisés en images de synthèse.

FF VII se déroule aussi bien en extérieur qu'en intérieur.

Vous venez de déboucher à ce croisement, et trois silhouettes rouges s'approchent de vous... Vous allez bientôt basculer en mode Combat.

La gestion des combats exige de rester vif et d'avoir de promptes réactions.

Le glaive de Cloud est presque deux fois plus grand que lui!

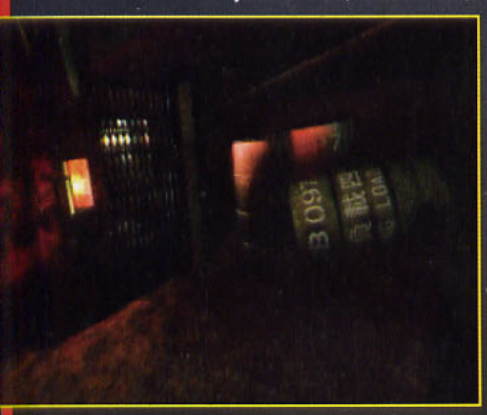
Kowloon's Gate

Kowloon's Gate, le petit dernier de Sony Music Entertainment, poursuit lentement mais sûrement son développement. On commence à avoir une idée plus précise de ce à quoi va ressembler ce CD-Rom assez novateur.

Consoles+, dans son infinie bonté et sa grande mansuétude, vous avait déjà présenté en exclusivité dans son numéro 47, les premières réalisations graphiques et les recherches des personnages et des décors de Kowloon's Gate. Visuellement impressionnant, ce titre ressemblait davantage à une magnifique démo en images de synthèse qu'à un véritable jeu. Désormais, les développeurs ont avancé à ce point le projet qu'il est possible de commencer à jouer, et de découvrir un système original.

Voici la jeune fille que vous incarnez.

En 1997, l'année où Hong Kong doit être rétrocédée à la Chine, de curieux événements viennent troubler le quartier de Kowloon, l'un des plus sinistres de la ville-Etat. Un château sort de terre, et se dresse au milieu de Kowloon, mystérieux et menaçant. Les habitants du quartier commencent à parler de curieuses créatures... Le joueur incarne une jeune fille, Shao Hei, qui entreprend d'élucider ce mystère. Le jeu se déroule à la fois dans le monde réel et dans un univers d'octets, via le KowlooNet, un vaste réseau informatique qui relie les différents points stratégiques du jeu.



Que contiennent ces barils? Sont-ils dangereux? irradiés?

Mais Kowloon's Gate se déroule aussi dans une autre dimension: le temps. Effectivement, notre héroïne sera amenée, au fur et à mesure de son investigation, à voyager à travers plusieurs époques. Généralement, dans les jeux pour consoles 32 bits, les superbes images de synthèse ne sont là que pour agrémenter l'intro et les séquences cinématiques. La performance de Kowloon's Gate est d'avoir trouvé le moyen de disposer en permanence de cette qualité d'image sans pour autant pénaliser la jouabilité. Le CD-Rom comprend en fait deux parties. La première consiste en des déplacements instantanés et impressionnants, très importants dans ce type de jeu d'action/aventure. Puis, à certains endroits, et seulement si vous avez assez progressé, vous pouvez accéder aux donjons en 3D. Tout se déroule alors en 3D temps réel, un peu comme dans King's Field. C'est dans ces zones-là que vous affronterez les Pas-beaux. Vous pouvez aussi bien lever les yeux pour regarder le plafond qu'admirer vos orteils, l'animation reste fluide.

Le dédale des ruelles de Kowloon est sordide et sinistre. Seul signe de vie, cette affiche pour un film à l'eau de rose chinois.

Trois CD-Rom, pour une parfaite fluidité

Les déplacements, les discussions avec les protagonistes, les phases d'exploration et de recherche d'objets se font dans la partie avec des décors en images de synthèse. Ces décors sont gérés en temps réel par la console, et forcément limités par la puissance de calcul de la machine. Mais les effets de lumière, la richesse du rendu et la quantité de détails sont sans commune mesure, et le joueur n'est pas pénalisé par des temps de chargement insupportables. Une icône en bas de l'écran permet d'effectuer les actions et de se déplacer.

A côté d'elle apparaissent des flèches lorsqu'il est possible de se déplacer dans certaines directions. En cliquant dessus, se déroule alors une séquence animée de quelques secondes, durant laquelle on assiste à la scène à travers les yeux de l'héroïne. Cette dernière se déplace de façon très naturelle, se penchant légèrement pour négocier un virage, se baissant un peu pour éviter un obstacle... Du grand art!

Ces séquences animées, compressées au format JPEG, s'enchaînent au fur et à mesure des déplacements que choisit le joueur, généralement à un passage entre deux endroits où l'on pourra exécuter une action ou discuter avec un personnage. Et, compte tenu de la quantité et de la qualité des images, il n'est pas étonnant que le jeu tienne sur pas moins de trois CD-Rom!

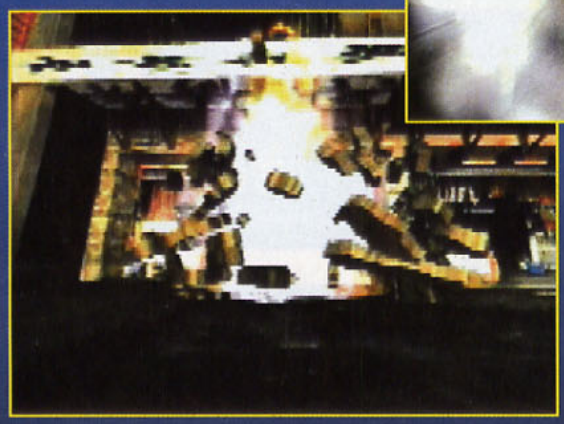
SMOOOOOOOOOTH!

Après être entré dans une pièce, vous apercevez au fond quelqu'un à interroger. Vous vous dirigez vers lui, au cours d'une séquence animée très fluide. L'individu se met debout pendant que vous approchez. Une fois arrivé face à votre interlocuteur, des icônes apparaissent au bas de l'écran, vous donnant la possibilité de vous déplacer ou d'engager la conversation, au choix.

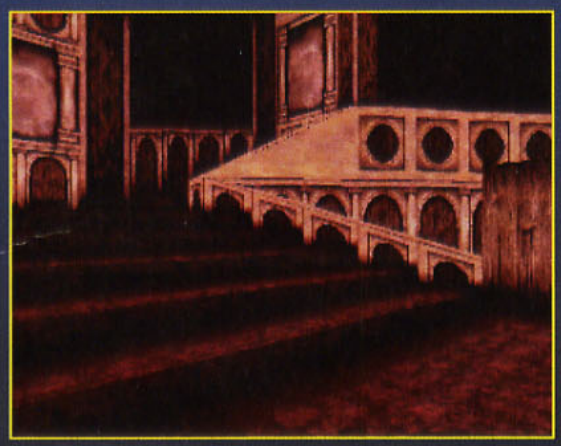
A votre passage, des jets de vapeur se déclenchent, gênant votre progression dans cette atmosphère irréelle.

LE PROCHAIN...

Sony Music Entertainment ne s'endort pas sur ses lauriers. Une équipe de développeurs travaille déjà d'arrache-pied sur le titre qui succédera à Kowloon Gates.



La portail de Kowloon s'est entrouvert, et des trucs pas cool s'en échappent...



Dans les donjons, vous êtes libre de vos mouvements, et pouvez explorer et regarder dans n'importe quelle direction.

PETITE DISCUSSION ENTRE AMIS

Lorsque vous vous êtes approché de lui, il avait le dos tourné. Après s'être retourné, son visage apparaît en plus petit et en images de synthèse. De façon tout à fait classique, la conversation peut alors commencer.

Tokyorama

CD MUSIK

Ce mois-ci, les sorties de CD audio basés sur des musiques de jeux vidéo sont nombreuses avec Real Bout, Skull Fang, Gun Hazard, Henry Explorers (ou Crypt Killer), Dragon Quest VI et Bahamut Lagoon. La bande sonore de Dragon Quest VI, enregistrée avec l'orchestre philarmonique de Londres, s'est pour le moment vendue à 13 000 exemplaires!

N64, ÉPISODE 2368

D'après la dernière rumeur en date, la N64 pourrait être commercialisée à la fin du mois de juin au Japon, avec trois jeux: Mario 64, Pilotwings 64 et une simulation de "shogi" (nom donné aux échecs japonais). En attendant la prochaine contre-rumeur...

APPÉTISSANT PUYO PUYO

Puyo Puyo, un jeu que d'aucuns considèrent comme la seule légitime septième merveille du monde – à la place du palais de lumière d'Alexandre –, est aussi, si ce n'est plus, populaire au Japon. On trouve même des chocolats à l'effigie des petits Shlourfs de Puyo Puyo.

LA CHAUSSETTE DE SONY

Il ne s'agit pas simplement d'une bête chaussette à l'effigie de Sony. Cette chaussette évoque quelque chose de plus précis pour n'importe quel Japonais. Et si vous êtes sage ce mois-ci, je vous le raconterai peut-être le mois prochain...

MATCH SATURN/SEGA

Les ventes des 32 bits du mois de janvier illustrent bien la rivalité Playstation/Saturn. Les deux machines sont au coude à coude! Si la Playstation occupe trois places du podium, les ventes de softs Saturn sont plus importantes en nombre.

Le classement des meilleures ventes donne:

1 • Saturn avec SF Alpha (Capcom)
2 • Playstation avec Super Robot (Banpresto)
3 • Saturn avec Guardian Heroes (Sega)
4 • Playstation avec Policenauts (Konami)
5 • Playstation avec SF ø (Capcom)

LA KID'S GEAR: UN CLONE DE LA GAME GEAR

Si Sega semble avoir rangé au fin fond d'un placard le projet Nomad (Megadrive portable), à cause de la faible durée de vie de sa console 16 bits, la firme s'apprête à lancer une nouvelle Game Gear. La Kid's Gear, une Game Gear recarrossée, est commercialisée depuis le 29 mars au prix de 14 800 yen (environ 750 francs). Elle est livrée avec un jeu (Mini Virtua Fighter), et chaque cartouche de jeu sera commercialisée 4 800 yen (environ 250 francs). VF Mini est un classique jeu de combat en 2D, qui reprend les huit principaux protagonistes de VF, et ne présente que peu d'intérêt.

LE JAPON EN DIRECT

NINTENDO PRÉPARE L'APRÈS VIRTUA BOY

La firme du petit père Mario serait en train d'étudier plusieurs consoles qui remplaceraient à terme la Game Boy. Le projet qui paraît le plus avancé consiste en une console portable dotée d'un processeur RISC 32 bits et d'un écran couleur. Une Game Boy couleur, avec des capacités 3D? J'achète! Mais Nintendo ne prendrait pas de décision finale avant la fin de l'année, pour une sortie prévue pour le début de l'année prochaine.

TOSHINDEN 2 SUR SATURN

Takara aurait pris la décision de développer Toshinden 2 sur Saturn.

LA CONSOLE NAMCO?

NEC vient de réaliser une nouvelle puce, le Power VR, en collaboration avec VideoLogic. Cette puce permet d'afficher des images en 3D temps réel de façon très performante. Principale raison pour laquelle le chip a été développé, la possibilité de proposer des cartes graphiques accélératrices puissantes et peu chères pour les ordinateurs et compatibles PC sous Windows. NEC lancera cet été une version de cet accélérateur graphique pour les bus PCI, qui équipent déjà un certain nombre de micro-ordinateurs, dont les nouveaux Power Mac. Mais d'après certaines rumeurs, le projet cacherait d'autres ramifications. Ainsi, Namco serait en train d'étudier la possibilité de pénétrer le marché des consoles grand public, en proposant une machine basée sur cette puce, et qui serait spécialisée dans l'animation 3D en temps réel. La puce équiperait également la prochaine génération de machines d'arcade de Namco, qui succéderont bientôt au Modèle 22. D'autres sociétés de développement (ArtDink, Koei, Virtuality et Hudson) ont déjà signé des accords de développement.

NOUVELLE SATURN

Sega va sortir une nouvelle Saturn. Mais il semble qu'il ne s'agisse que d'une baisse de prix déguisée, comme ce fut le cas pour la nouvelle Playstation en son temps. Elle n'offrirait rien de nouveau, à part son look, ou plutôt une nouvelle couleur de plastique! Eh oui, pour justifier une nouvelle baisse de prix, on sort un modèle à l'aspect différent, pour que les consommateurs qui viennent d'acheter l'ancien modèle plein pot aient un peu moins l'impression de s'être fait arnaquer. Le nouveau prix devrait tourner autour de 19 000 yen (environ 1 000 francs).

SONY S'ALIGNE

Jusqu'à présent, c'était Sony qui menait la danse. C'était Sony qui baissait les prix de sa Playstation, obligeant Sega à faire de même pour rester dans la course. Mais il semble cette fois-ci que c'est Sega mène la danse. Sony aurait décidé de s'aligner sur son archi-rival, et même de descendre encore un peu plus le prix de sa Playstation (100 francs de moins environ) par rapport au prix de la nouvelle Saturn (1 000 francs environ). D'après de nombreux observateurs, et malgré les millions d'exemplaires que les uns et les autres ont produits, avec un tel prix, les deux constructeurs sont près de vendre à perte leurs consoles!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23

Révolutionnaire !!!

Pour PLAYSTATION compatible avec :
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Wipeout Air Combat
Cybersled ...

549 F seulement !!!

ESPACE 3 games

Bon de commande à envoyer à :
Espace 3 VPC - Rue de la Voyette
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN
Tél. : 20 90 72 22 - Fax : 20 90 72 23
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.
Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Frais de port : 60 F (CEE DOM TOM : 90)
Mode de règlement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement (+35F)
❑ Carte bancaire n° Date de validité :

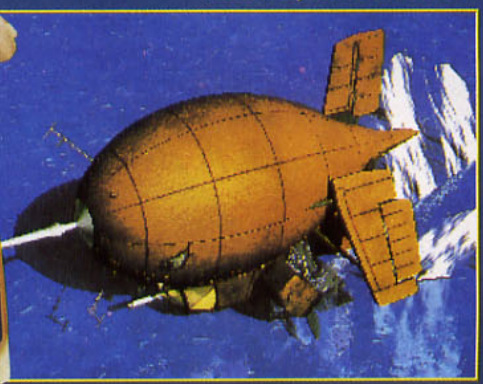
NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tél. :
Signature (des parents pour les mineurs) :

C+ 04/96

Arc the Lad II

SCE/PLAYSTATION
N.C.

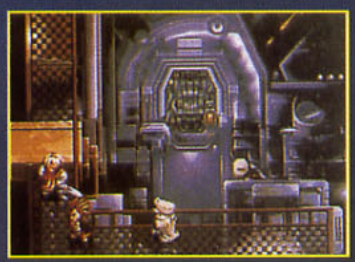
Dès la conception d'Arc the Lad, Sony Computer Entertainment avait prévu de réaliser une suite. Les premiers éléments graphiques de celle-ci viennent d'être communiqués par SCE. Il ne reste plus qu'à espérer que Arc II sera de même qualité que l'épisode précédent, en offrant un intérêt et une durée de vie meilleurs.
Cette nouvelle version comporte, au dire de l'éditeur, un nombre accru de séquences cinématiques. Cette fois-ci, le jeu met en scène de nouveaux personnages. Elk ressemble à un Navajo, revu et corrigé par un designer nippon. L'héroïne s'appelle Lisa, et, en maîtresse femme, manie le fouet comme pas un. Les deux personnages, pour se déplacer, disposent d'un dirigeable motorisé des plus pratiques pour continuer la mission qui leur était déjà fixée dans le premier épisode: sauver le monde.



Les séquences animées sont assez fréquentes dans Arc II.

Les décors sont toujours aussi détaillés et réussis.

C'est quand même plus sympa qu'une roulotte ou qu'un chariot à bœuf.



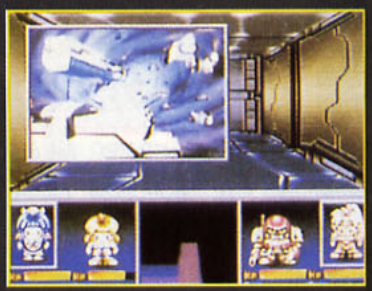
SCE ferait mieux de sortir Arc II bien avant Final Fantasy VII s'il veut en vendre quelques exemplaires!

Crime Crackers II

SCE/PLAYSTATION
N.C.

Autre "suite" que SCE devrait commercialiser cette année, Crime Crackers II reprend le principe de base de l'épisode précédent (labyrinthe à explorer, jeu de rôles/action). Un certain nombre de nouveautés sont apparues. La surface de jeu ne remplit toujours que les trois quarts de l'écran, mais les policiers de la Galaxie sont au nombre de quatre désormais. Une fenêtre au centre affiche une carte en 3D au fur et à mesure que vous parcourez les lieux. Deux des quatre personnages sont en tête du groupe, ce qui vous permet d'utiliser deux armes différentes. Les parties dans les donjons sont plus retorses, avec des interrupteurs partout et des parties de tir en 3D. Le jeu est de fait beaucoup plus complexe, avec notamment plusieurs fins et scénarios possibles, qui s'entremêlent.

C'est le moment de pêcher ce que vous avez de plus puissant dans votre arsenal.



Les quatre membres de la Galaxy Police en pleine enquête.

Ce samouraï-robot est une des (mauvaises) rencontres que vous serez amené à faire.

AOU 96

L'arcade made in Tokyo

Comme tous les ans au Japon, à la fin du mois de février, les saumons se mettent à gambader à contre-courant dans les rivières d'Hokaido, et tous les Japonais se préparent à célébrer le début du printemps sous les cerisiers en fleur. Mais, surtout, l'heure du pèlerinage à la Mecque du jeu d'arcade a sonné: l'AOU, le salon des professionnels du jeu d'arcade, ouvre ses portes aux visiteurs.

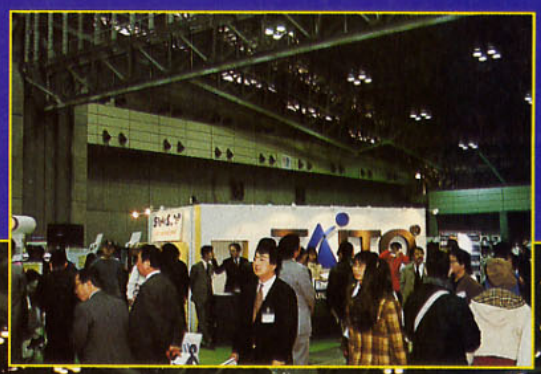
C'est dans une lointaine banlieue de Tokyo, et sur des kilomètres carrés, que l'AOU présente pendant trois jours à l'ensemble de la profession du jeu vidéo les nouveautés en matière de coin-up.

Parmi les tendances de la saison 96, on a pu constater la victoire de la 3D dans les jeux de combat. Après la distribution de Toshinden 2 (jeu développé non pas par Capcom, mais par Tam Soft), Capcom, avec Star Gladiator, a définitivement choisi le camp des éditeurs qui proposent des jeux de baston 3D en arcade. Autre signe qu'il devient difficile de vendre des jeux de combat sans polygones animés en temps réel: des constructeurs plus modestes commencent à s'y mettent, et le Dead or Alive de Tecmo en est la preuve éclatante. Seul SNK, occupé par la mise au point de sa nouvelle carte 64 bits, ne se joint pas encore à la danse, bien qu'il ait déjà incorporé dans son dernier jeu, Art of Fighting, des concepts directement issus du monde 3D.

Le shoot'em up contre-attaque

Autre tendance, le retour des shoot-them-up, solides mais sans innovations transcendantes. Mais les éditeurs ont plutôt versé dans la réalisation de suites que dans la création de nouveaux jeux. Enfin, ce sont toujours les Anglais qui surfent sur la vague de la Réalité virtuelle ludique: malgré des recherches chez tous les constructeurs nippons, pas un pixel de RV n'était montré.

Mais l'événement principal du salon était sans conteste la présentation de Virtua Fighter 3. Avec ce jeu fabuleux, et l'absence de titre d'exception chez ses concurrents, Sega faisait figure de star incontestée de l'arcade. Même Namco, son concurrent direct, semblait marquer le pas, ne paraissant pas avoir les moyens de rattraper Sega.



SEGA

L'AOU 96, en un mot, c'était le salon Sega! A côté des nouveaux titres de l'AM 2 (Sega Sonic et Virtua Fighter Kids) et de ceux de l'AM 3, l'attraction qui a drainé des dizaines de milliers de personnes était la présentation de Virtua Fighter 3.
Sur le salon, toutes les nouveautés de Sega avaient été conçues en 3D, démontrant la maîtrise des programmeurs de la firme en ce domaine.

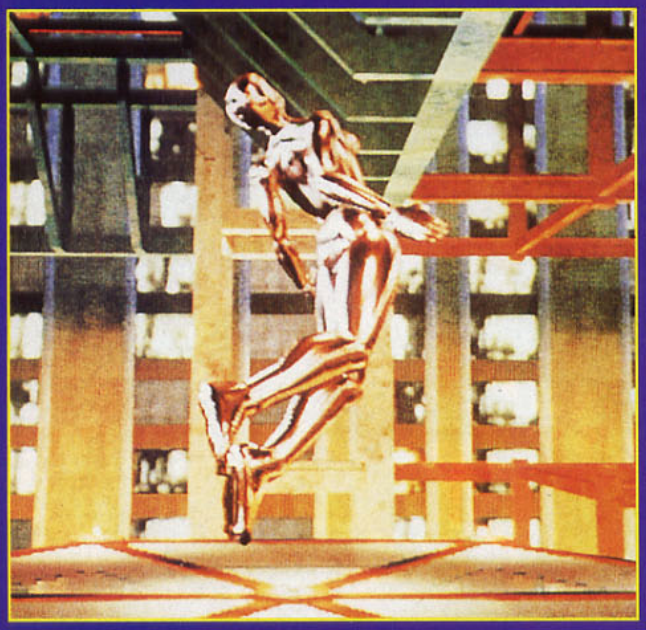
Virtua Fighter 3

A tout seigneur, tout honneur, la démo, même limitée, de VF 3 valait bien, à elle seule, le déplacement. Le jeu semble reprendre exactement le même principe que les versions précédentes: des experts en arts martiaux s'affrontent, toujours à mains nues, dans des aires closes. L'innovation, c'est la nouvelle carte logique du jeu vidéo: le Modèle 3 (voir encadré). Sa puissance permet en effet un réalisme graphique encore meilleur que celui de VF 2.

Ainsi, la représentation des corps et des vêtements est époustouflante, offrant une profusion de détails grâce à l'utilisation d'un nombre accru de polygones, et permettant des animations encore plus fluides. L'animation des visages en a énormément bénéficié. Désormais, plus question d'un simple placage de texture, mais de dizaines de polygones •••

Dural en garde.

Parmi les personnages terminés pour ce volet, on trouve Lau en première place.



Dans cette séquence, Dural exécute un saut périlleux arrière. Pendant son saut, Dural flotte dans l'air comme un cosmonaute dans l'espace.

Dural, dans son nouvel habit de lumière (merci, Alias!), est assez proche du vilain robot de Terminator 2.

••• animés en temps réel: les yeux bougent, les pupilles suivent l'adversaire, les lèvres s'animent pour un sourire ou un rictus, les muscles se contractent avant un effort ou un mouvement, les torses se soulèvent imperceptiblement au rythme des respirations... Il semble que VF 3 dispose de davantage d'angles de vue, le jeu passant sans cesse d'une "caméra" à l'autre. Sega a réussi à faire un saut qualitatif entre le Modèle 2 et le 3, aussi important que celui qu'il avait fait entre VF et VF 2! En un mot, le Modèle 3 est trois fois plus puissant que le Modèle 2 (de VF 2)! Chapeau bas devant la qualité de la démo/jeu présentée, résultat du travail des programmeurs de l'AM 2 et des ingénieurs américains de Loocked Martin. La cuvée Sega 96 promet d'être chaude!

Non seulement les pupilles des combattants sont animées, mais la bouche et les sourcils le sont aussi.

Les visages ont fait l'objet d'un travail extraordinaire. Ici, Lau suit sa main droite des yeux, pendant qu'il effectue un tôlu (kung fu).

Les textures, que ce soit celles du mur dans le fond ou du vêtement de soie de Lau, sont encore plus réalistes qu'auparavant

MODÈLE 3: L'ÉTAT DE L'ART!

• CPU	Power PC 603e (et peut-être, dans la version définitive, le 603 ev) RISC 32 bits
• GRAPHISMES	496x384 ou 640x480 en 16,7 milions de couleurs (32 bits)
Capacités 3D	Calcul de 1 million de polygones/seconde
	60 millions de pixels rendus par seconde
	Textures couleurs 32 bits, calculées par la méthode d'interpolation trilinéaire. Perspective texture mapping
	Gouraud Shading d'excellente qualité (High Specular)
	Z-Buffer
	Anti-aliasing multicouche sur les textures et les angles
	Illumination (4 spots, Pin Spot, Parralel Light)
	Effets spéciaux (brouillard, 32 niveaux de transparence...)
• SON	68000 à 44,7 Mhz, 16 bits, 64 voies, 4 canaux

L'ATTRACTION DE L 'AOU

Sega passait en boucle une démo de quelques minutes de Virtua Fighter 3. On y voyait un des deux nouveaux personnages, Umenokoo Jiaoi, une femme maître d'aïkido, effectuer en kimono une danse nippone traditionnelle, puis esquiver une série d'attaques. L'autre personnage féminin n'a toujours pas été présenté, et, selon une source interne à Sega, serait une ninjette. Certains niveaux se déroulaient sur une île déserte, d'autres dans un paysage enneigé du Japon. Sega semble avoir utilisé les derniers outils logiciels de Wave Front et d'Alias, car l'animation des particules est excellente: cheveux, feuille mortes, neige ou poussière...). Parmi les autres niveaux dévoilés, on pouvait voir un temple chinois, une station de métro et un immeuble en construction, au plancher translucide! On pouvait également admirer une séquence de combat avec Dural en vedette, qui bénéficiait d'un morphing étonnant. Sega, pour prouver la véracité de son jeu, a permis à quelques rares élus de jouer au seul niveau jouable (dans l'immeuble en construction) avec deux personnages sélectionnables (Dural contre Jacky)! D'après des ingénieurs de Sega, toute la démo qu'on a pu voir provient bien de la carte Modèle 3, mais cette dernière serait loin d'être terminée! Autrement dit, la sortie de VF 3 n'est pas pour demain. Diverses modifications seront certainement apportées durant le développement. Mais l'avenir de Sega en matière d'arcade s'annonce radieux, tout comme celui de la Saturn 2, car Sega aurait demandé à Loocked Martin, qui a conçu le chip graphique du Modèle 3, de travailler à l'élaboration d'une version moins chère d'une éventuelle Saturn 2.

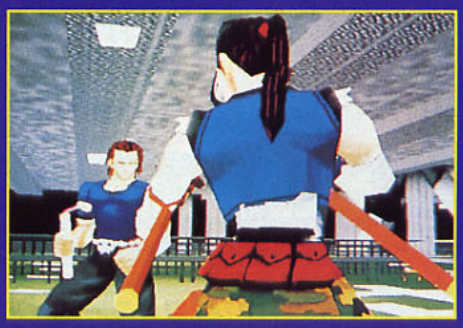
Une foule incroyable se massait devant les quatre malheureux écrans de télé qui passaient en boucle une vidéo de démo de VF 3

Sega avait même organisé une "CosPlay" à l'occasion de la présentation de VF 3.

Ah! Je ris de me voir si belle en ce miroir...

SEGA Last Bronx

Last Bronx est le nouveau jeu de baston de l'AM 3. Un peu dans le même style graphique que Vipers Fighter, il offre pour principale caractéristique de mettre en scène des combats de rue. Les participants sont équipés d'armes blanches (nunchakus, batte de base-ball...). Le jeu n'était pas officiellement présenté lors de l'AOU, car Sega a estimé qu'il y avait déjà assez de jeux de baston, et demandé à l'AM 3 de retarder sa présentation.



L'une des originalités de Last Bronx est de mettre à la disposition de chaque combattant une arme blanche. Il y en a pour tous les goûts!

Dans le fond, l'immeuble "109" représente un bâtiment de Shibuya, l'un des quartiers les plus animés de la capitale nippone.

Ça se bastonne sec dans le parking désert.

Si vous aimez le combat de rue, les coups vicieux et l'absence de règles, Last Bronx va vous combler.

Cette simulation de l'AM 3 reprend les dix épreuves athlétiques du décathlon. Grâce à des commandes extrêmement simplifiées, il suffit de trouver le bon rythme pour réaliser un score honorable. Scènes en 3D sous tous les angles et fonction Playback sont incluses. Le jeu a été développé sur la Titan (ST-V), et il est probable qu'il sera bientôt converti sur Saturn.

Si, si, il y en a qui sont prêts à claquer 10 francs dans un jeu d'ardade pour lancer un javelot!

Une des dix épreuves: la course d'obstacles.

Voici l'athlète que vous incarnez.

Sega Sonic

Avec 14 millions de cartouches Sonic vendues depuis sa sortie au Japon en 1991, il aurait été dommage pour Sega de ne pas profiter davantage de son héros. Voici donc un jeu de baston dont les combattants appartiennent à l'univers de Sonic, et bénéficient d'attaques spéciales et d'une garde qui prend l'apparence d'un champ protecteur bleu translucide.

Sonic a déclenché sa garde, qui prend la forme d'un champ de protection bleu ciel.

Le premier niveau est directement inspiré du décor du premier épisode de la série sur Megadrive.

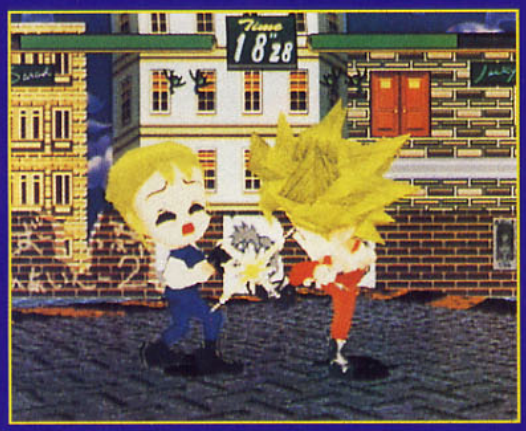
Splendide coup de tête de Knuckles sur Metal Sonic. Sous le choc, ce dernier laisse échapper des anneaux, qui, comme dans le Sonic originel, doivent être collectés.

Virtua Fighters Kids

Virtua Fighter Kids a été brièvement présenté dans nos pages le mois dernier. Petit détail amusant: Sega, qui a passé un accord avec la société qui fabrique le Java Tea, s'est engagé à inclure dorénavant dans ses jeux quelques discrètes publicités pour ladite boisson. Le jeu, présenté au salon, était terminé, et, mis à part ses personnages à la bouille sympathique, est plutôt laid...

Sur le toit de l'immeuble, une auto-pub (AM 2) et une pub payante (Java Tea) se côtoient.

Java Tea, la boisson des champions!



Ça a beau se passer entre kids, ça bastonne dur!

Mais qu'est-ce que c'est violent, à cet âge-là!

SEGA

GUNBLADE NY

Special Air Assault Force

Ce jeu, dû à l'AM 3, est basé sur le même concept que la série des Virtua Cop: le joueur ne contrôle pas son déplacement, qui s'effectue automatiquement en images de synthèse, et ouvre le feu à chaque fois qu'un Pas-beau apparaît à l'écran. Cette fois-ci, vous vous déplacez en hélicoptère, le GunBlade, où vous servez de canonnier. Membre d'une section aérienne spéciale, vous êtes chargé, durant l'été 2005, de nettoyer le siège des Nations Unies, occupé par des terroristes. Sega continue sa croisade anti-violence, comme dans Virtua Cop. Ici, le stratagème consiste à dire que les terroristes sont des androïdes. La mitrailleuse lourde que vous utilisez, contrairement au flingue de Virtua Cop, n'est jamais à court de munitions. Vous pouvez utiliser les taxis abandonnés, les objets qui traînent, et aussi des grenades. Les androïdes sont "intelligents": ils évitent vos balles en galopant d'un bout de l'écran à l'autre. Le jeu comprend deux modes de difficulté, correspondant à deux missions différentes.

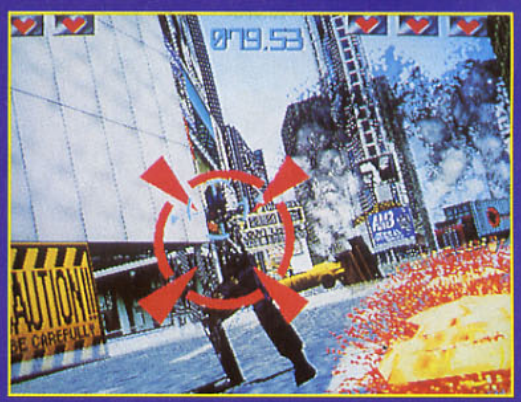
Les cratères dans le sol ne sont pas dûs à des taupes, mais à vos capacités de tireur, discutables.

Bagnoles de flics, "cabs" jaunes: vous êtes bien dans Big Apple. L'équipe de l'AM 3 s'est même rendue à New York pour effectuer des repérages, et ainsi recréer le décor de Manhattan.

Faites exploser cette caisse, vous en servant comme d'une grenade de fortune.

Et un androïde de moins, qui disparaît en chaleur et lumière!

Comme dans la série des Virtua Cop, une animation permet de repérer l'adversaire le plus dangereux.



NAMCO

On dirait que Namco s'est fait largement distancer par Sega. Si Soul Edge est quasiment terminé, les quelques autres titres présentés n'étaient pas de taille à se mesurer à un Virtua Fighter 3 (même développé à 15%)! Il semble que Namco, après la mise au point du Modèle 22 qui concurrençait efficacement les Modèle 2 de Sega, se soit un peu endormi sur ses lauriers. Or la nouvelle génération de cartes d'arcade (comme le Modèle 3, qui sert de base à Virtua Fighter 3) rend les Modèles 22 de Namco légèrement obsolètes. Mais Namco n'a pas dit son dernier mot, et une nouvelle puce graphique devrait bientôt lui permettre de revenir dans la course. Mais avec quel retard sur Sega? Cela dépendra de la date à laquelle Sega aura terminé son Modèle 3, et sorti VF 3 dans les salles d'arcade...

Vous attaquez la zone forestière. Prenez garde à la cime des arbres!

Un gros ballon à aller percuter à babord.

Il va falloir prendre des risques et vous lancer dans le rase-mottes, si vous voulez avoir une chance de percuter les ballons.

Dans ce tunnel à moitié inondé, des espèces de vers géants qui tournent sur eux-mêmes émergent de temps à autre et gênent votre progression.

Prop Cycle

Bien que technologiquement peu novateur, ce jeu est assez original. Le joueur pilote une sorte de "bicyclette volante": pour ne pas s'écraser au sol, il doit pédaler! Comme dans une course de voitures, chaque niveau est divisé en plusieurs zones qu'il faut parcourir en un temps minimum pour obtenir des secondes supplémentaires. Ce faisant, il faut collecter des points en explosant des montgolfières. Certains ballons fournissent également ces précieuses secondes de rab. Il y a de nombreux tunnels secrets, gorgés de ballons, et les conditions atmosphériques influent sur votre progression. Comme de bien entendu, les paysages sont en 3D temps réel.

Voici la planche mobile censée représenter votre "snow-board".

Alpine Surfer

Namco reprend le système de Alpine Racer, une course de ski en 3D qui place le joueur sur une plate-forme pivotante (laquelle reproduit assez fidèlement les mouvements des skis), et l'adapte au surf des neiges, sport très à la mode. La borne d'arcade propose deux parcours (Novice et Expert) et deux modes de jeu: Free Run et Gate Trial. Dans ce dernier, vous devez passer à travers une série de portes.

NAMCO

Ace Driver Victory Lap

Basé sur la série de courses de formule 1 Ace Driver, cette nouvelle version apporte deux innovations. Tout d'abord, un Championship Point Mode, dans lequel les joueurs sont notés en fonction de leurs performances: si celles-ci sont honorables, ils peuvent participer aux courses suivantes. A la fin des trois courses est déclaré vainqueur celui qui a récolté le plus de points. La seconde nouveauté vient de l'apparition de deux nouveaux parcours, qui s'ajoutent au Stream Field Circuit du Ace Driver originel.

Les décors ne sont pas composés de textures plaquées sur de vagues parallélépipèdes: il s'agit de polygones très détaillés.

Deux rétroviseurs permettent de surveiller la route. Il ne reste plus qu'à se munir d'un fusil à pompe, pour jouer les rois du bitume!

Prime Goal Ex

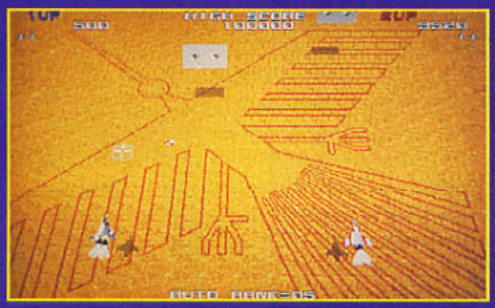
Cette nouvelle simulation de foot est basée sur la J. League, la ligue de footbal nationale nippone. Il est probable que Namco ne diffusera pas ce titre en dehors du Japon, ou tout du moins pas sans y apporter quelques modifications. Rien de nouveau sous le soleil des jeux de foot, si ce n'est une animation d'une fluidité impressionnante. Malheureusement, les joueurs en 3D ressemblent à des nains de jardin.

Visez (juste!) en dessous de la ceinture!

A voir les jeux de foot nippons, on a l'impression qu'il est d'une facilité enfantine de marquer un but avec une tête ou un retourné. De quoi vous dégoûter des vrais matchs, où les joueurs marquent bêtement, en donnant un coup de pied dans le ballon!

Les joueurs sont lilliputiens mais ils se déplacent à la vitesse de la lumière.

Un peu de 3D, histoire d'attirer le chaland.



Des décors en seize couleurs, certes, mais désespérément vides.

Xevious 3

On prend un jeu qui date de la préhistoire des coin-up, on le fait recolorier par des programmeurs débutants, et on balance ça en arcade... Il y aura toujours des nostalgiques pour y claquer leurs thunes! Après le Namco Classic Collection, voici venir un antique Xevious 3, vaguement enrichi de 3D, d'images de synthèse (en mode Attract uniquement) et de décors colorés, et doté d'un mode 2 joueurs. C'est faible... On aimerait mieux un Tekken 3!

Simulation de basket-ball, Dunk Mania est le concurrent direct du Slam Dunk 2 de Konami. Les caméras sont animées en temps réel. A chaque fois qu'on marque, on progresse d'un niveau. Enfin, le jeu, très facile d'accès, comprend toute une série de mouvements spéciaux, comme les "All Oop", "Fake" et "Double Clutch". On peut y jouer à quatre, avec deux équipes de deux joueurs.

La texture plaquée sur les gradins, censée représenter les spectateurs, est magnifiquement ratée...

... mais, en revanche, le reflet sur le sol des spectateurs placés au premier plan est assez cool... Merci qui? Merci, le Modèle 11!

Namco Classic Collection Vol. 2

Au début des années 80, Namco était le plus important constructeur de jeux vidéo. Des titres tels que Pac Man (1980), Rally-X (1980) et Dig Dug (1982) ont fait sa renommée. Namco essaie de retrouver la magie de ses débuts, en dépoussiérant un peu ces trois jeux, en ajoutant quelques couleurs ou options par-ci, par-là... Pas très convaincant.

Rally X est aujourd'hui en couleurs. Mis à part cela, les améliorations apportées par Namco sont minimes!

Pac Man revu au goût du jour. A l'époque, le jeu était en quatre couleurs, et pas question d'effets 3D!

On peut désormais jouer à deux à Dig Dug, mais cela vaut-il vraiment une pièce de 10 francs?

RESULTATS DU CONCOURS "LOADED" ORGANISE PAR GREMLIN ET FUNSOFT PARU DANS LE N°52 DE CONSOLES+

DU 1ER AU 15EME LOT : 1 JEU "LOADED"

Cédric CHOPIN
62 360 Condette

Pierre MOUCHET
92 150 Suresnes

Julien LEBLANC
77 400 Gouvernes

Fabrice GUILLAUME
08 200 Sedan

Fabrice MICHAUD
13 012 Marseille

Nadine HAMILA
06 000 Nice

Jérémy CLAIN
44 600 St Nazaire

Claude PARAYRE
13 090 Aix en Provence

Christophe GRABIE
47 520 Le Passage

Ludovic DUVAL
29 480 Le Relercq Kerhuon

Ngoc TUNG
92 290 Chatenay Malabry

Claude HOMER
57 420 Pouilly

Franck MOREAC
56 100 Lorient

Mr TOMASINI
93 100 Montreuil

François DESPRES
91 570 Bièvres

DU 16EME AU 30EME LOT : 1 POLO BRODÉ

Martine CROQUET
86 110 Mirebeau

Antonio DIAZ
33 000 Bordeaux

Louis MADERA
86 000 Poitiers

Florian et Adrien FILLOT
79 110 Chef Boutonne

Sébastien ROQUET
37 100 Tours

Philippe PINEL
31 250 Revel

Jean Alexis HADJIDAKIS
69 380 Les Chères

Olivier FERRAND
74 540

Sébastien LAJILI
06 000 Nice

Pierrica CALVET
38 330 St Nazire les Eynes

Aimeric VILLAFRUELA
38 100 Grenoble

Pierre Jérôme DELAGE
86 170 Neuville de Poitou

Denis GIRE
43 000 Le Puy en Velay

Olivier VIDAL
30 100 Ales

Valérie HOMER
13 800 Istres

CAPCOM

Si son stand n'était pas le plus décevant, on attendait mieux de cet éditeur, qui passait encore il y a quelques années pour le roi de l'arcade. En effet, Capcom semble aujourd'hui un peu dépassé par les événements.
Hormis un flipper (manifestement conçu pour le marché américain et européen) et l'arrivée en force de la 3D temps réel, il n'y avait rien de bien original... Oh, bien sûr, il y avait une nouvelle version du Street Fighter.
Mais vous savez ce que c'est, c'est réglé comme du papier à musique: deux fois par an, Capcom nous pond un nouveau Street Fighter, copie conforme du précédent, à quelques (légers) détails près!

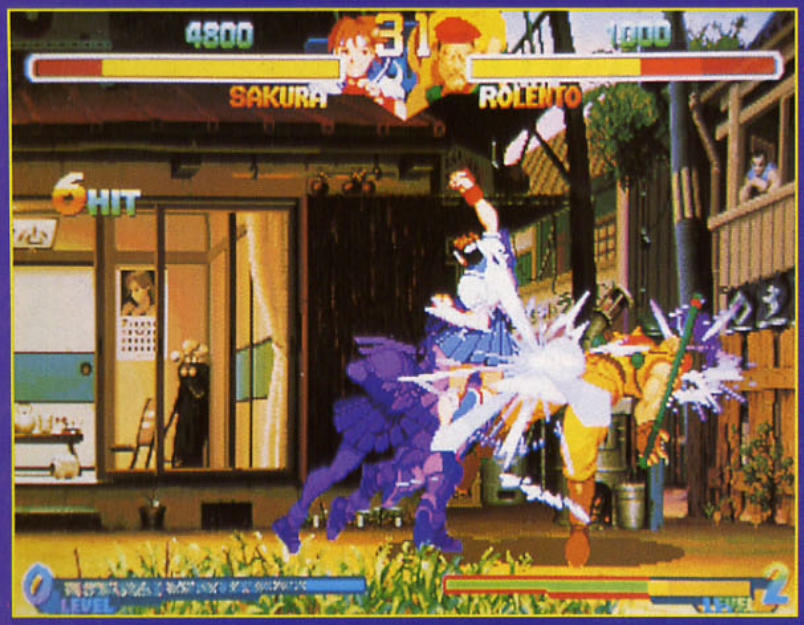
STREET FIGHTER ALPHA 2

Street Fighter Alpha (Street Fighter Zero II au Japon), n'était qu'un SF 0 avec deux ou trois petites modifications. Pas d'innovation bouleversifiante, pas de concept propre à révolutionner le jeu de baston... Capcom a beau essayer de remettre sa vieille série au goût du jour, en changeant, version après version, des détails de-ci, de-là, la bonne soupe a trop souvent été réchauffée!
Parmi les "détails" qui font toute la nouveauté de cettre nouvelle version, il y a tout d'abord l'apparition de 5 nouveaux combattants, sur les 18 que compte désormais le jeu. Enfin, "nouveaux" dans la série SF 0, car 4 des protagonistes étaient déjà présents dans des jeux Capcom précédents. Ainsi, Dalshim et Zangief usaient déjà leurs fonds de culotte dans Street Fighter II. Gen sévissait dans l'ancêtre de la série, Street Fighter premier du nom, et Rolento jouait les boss de fin de niveau de Final Fight. Le seul personnage réellement nouveau, c'est Sakura (ce qui signifie "cerisier"), jeune écolière de 16 ans, qui distribue les torgnoles comme d'autres, à son âge, recopient studieusement le devoir de leur copine...
Parmi les autres changements, notons la possibilité d'éviter un K.O. et celle de se mettre en garde lors d'un saut. Mais la "grande" nouveauté réside dans la possibilité de personnaliser ses Combos. Lorsque la jauge est au niveau 1 (ou plus), en appuyant fébrilement et simultanément sur deux boutons d'attaque des poings et un d'une attaque de pied (ou encore l'inverse, deux "pied" et un "poing"), on peut faire apparaître la jauge "Time", et entamer alors la séquence de mémorisation des Combos. Il ne reste plus qu'à entrer les séquences de toutes les attaques souhaitées jusqu'au moment où la jauge "Time" atteint zero, et que commence à s'enchaîner le Combo ainsi mémorisé. Plus la jauge "Time" est remplie, plus on peut entrer de séquences. Et après, c'est le feu d'artifice: le Combo enregistré est d'autant plus long, et votre adversaire comprend sa douleur. C'est sympa, marrant, mais encore faut-il ne pas se planter dans les touches. Cela dit, on aimerait bien un nouveau Street Fighter qui innove vraiment...

Gen fait partie des nouveaux venus dans la série SF Zero/Alpha.

Sakura n'a beau avoir que 16 ans, elle se fait frapper comme les autres!

LE JAPON EN DIRECT

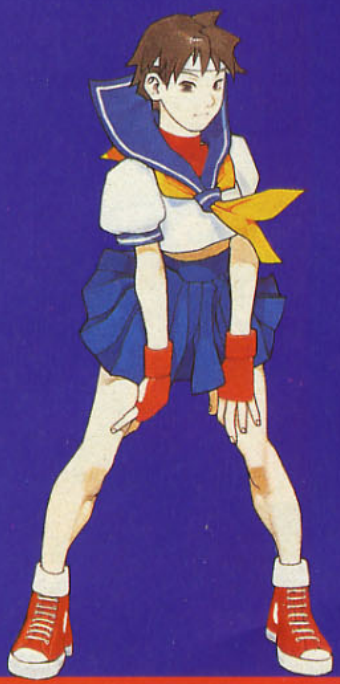


Sakura, l'écolière nippone qu'on croirait tout droit sortie d'un épisode de "Sailor Moon", est le seul personnage vraiment nouveau. Elle a été créée pour le jeu.

Gen ne paye pas de mine, mais, pour un petit vieux, il a l'air plutôt alerte!

Les cinq petits (enfin, plus ou moins petits) nouveaux.

Rolento est issu de l'ancêtre, Street Fighter premier du nom.

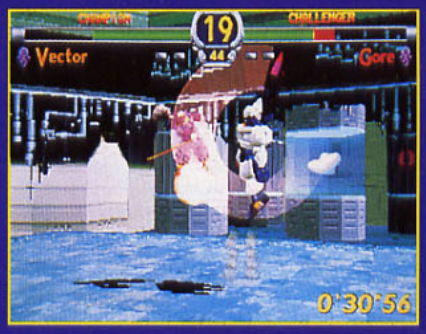


CAPCOM

Star Gladiator

Reprenant le même genre d'animation 3D et de shading que Toshinden 2, réalisé par Tam Soft et distribué par Capcom, Star Gladiator n'était présenté que sur une des machines du stand. Il semblerait que plusieurs épisodes de Star Gladiator fussent d'ores et déjà prévus, alors que le premier, intitulé "Final Crusade" et présenté à l'AOU, n'est même pas encore sorti.
Le jeu met en scène des combattants futuristes (robots, aliens, mutants, Panda) équipés d'armes blanches (baïonnette, hache, lance) qui ont la part belle lors des affrontements, bien que les gladiateurs galactiques n'hésitent pas à se donner un p'tit coup de poing de temps en temps... pour la forme. Les combats se déroulent en "cercle", avec une excellente impression de profondeur, les gladiateurs pouvant esquiver ou tourner à loisir autour de leur adversaire avant de passer à l'attaque.

Star Gladiator est un jeu sans surprise. Même si Capcom sait faire de bons jeux de combat, il lui reste encore beaucoup à faire, techniquement parlant, avant de s'attaquer aux images de synthèse en 3D et de se frotter au Modèle 3 de Sega.



Vector a un petit air de Robocop ...

Après Toshinden 2, Star Gladiator est le second jeu de Capcom a utiliser la 3D temps réel. Il était temps que le fabricant nippon entre dans l'arène!

Au milieu des androïdes, mutants et autres aliens qui forment la cohorte des gladiateurs, on trouve... Hayato San, un nippon! En cherchant bien, on devrait également apercevoir l'ombre d'un ninja, puisqu'un jeu de combat japonais sans un ninja est une hérésie!

Dungeons & Dragons

Cet épisode de Dungeons and Dragons, appelé Shadow Over Mystara, est basé sur le scénario officiel du jeu de rôles D & D de TSR. Le système de combat a été amélioré pour s'adapter à la richesse des actions possibles dans un jeu de rôles. Des icônes apparaissent autour des personnages. Il est alors possible de choisir une attaque ou une défense, un sort magique... C'est un peu déconcertant au début, surtout vu la profusion d'informations qui apparaissent tout d'un coup à l'écran. Mais, avec un peu d'entraînement, tout va bien. Capcom a réussi à trouver un système pour concilier l'aspect stratégique du jeu de rôles avec l'action incessante du jeu d'arcade. Vivement que D & D Shadow Over Mystara soit adapté pour les consoles 32 bits!

Les coffres contiennent généralement des items, mais, parfois, ils réservent quelques mauvaises surprises.

Montures et moyens de transport étranges foisonnent dans le jeu.

Il faut un peu de temps pour s'habituer au système à base d'icônes multiples.

Au fil des versions, Capcom améliore son concept de RPG d'action. Cela devient de plus en plus jouable et intéressant.

SNK

Sur le stand SNK, rien de vraiment intéressant, hormis la suite de la série des Art of Fighting. SNK présentait également un jeu de réflexion dans le genre de Puyo Puyo, reprenant un personnage de Sunsoft, Pebereke. Parmi les autres éditeurs développant sur Neo Geo, Nazca présentait Metal Slug, un jeu de plates-formes classique dans lequel vous conduisez un char, et Saurus dévoilait Futsal, un jeu de foot sans grande originalité.

Belle garde de Gole.

Un coup de bide, cela peut faire très mal!

Parmi les nouveaux personnages de ce volet, vous ferez la connaissance de Arman Cole, une espèce de golden boy dandy (si, si, ça peut se faire!), et de Wang Koh San, un Chinois replet qui se balade avec un casque d'aviateur de la Première Guerre mondiale et un sac à dos auquel il a accroché une poêle à frire et duquel dépasse la tête d'un pélican vivant! Bien que le jeu soit tojours en 2D, et en attendant que sa nouvelle carte d'arcade soit prête, SNK a flirté avec les techniques de la 3D. Les animations des combats ont notamment été retravaillées avec le recours à la Motion Capture, permettant aux graphistes d'étudier les mouvements sur des acteurs, avant de les redessiner sous formes de sprites. Le système de combat a connu deux petites modifications mineures: tout d'abord, il peut y avoir K.O. dès le premier round, sans avoir besoin d'attendre trois rounds. D'autre part, une nouvelle forme de K.O. a été introduite, l'Ultimate K.O., qui récompense un enchaînement particulièrement efficace et, cela va sans dire, très balèze à faire...

Cela s'appelle finir le travail proprement!

C'est ce que lès pilotes appellent le "voile rouge"!

Le champ de protection de Fuma a renvoyé la boule d'énergie de Ryu, qui va se la manger.

Attention, chute d'objets!

Shinôken

SNK

Saurus présentait sur le stand SNK un jeu de combat en 2D Neo Geo. Shinôken reprend des personnages et décors typiquement japonais. Les combattants disposent d'armes blanches, et la taille de leurs sprites est impressionnante. Bref, de la bonne baston classique comme la Neo Geo sait en offrir!

Comme le disait si justement Nietzsche dans "Ainsi parlait Zarathoustra": "Prends ça dans la geule, crevure!"

Seera a l'air de regretter de s'être frottée à son adversaire.

Les décors, dans la tradition des graphistes de SNK, sont de toute beauté.

KONAMI

Disons-le sans ambages: la cuvée AOU 96 de Konami était plus que décevante. Il n'y avait carrément rien d'intéressant à se mettre sous la dent: une version de Parodius avec de trop maigres améliorations, un jeu de basket aussi passionnant que peut l'être un jeu de basket, et trop peu innovant par rapport à la précédente version. Bref, soit Konami travaille sur un gros projet, et nous prépare de bonnes surprises pour l'été, soit il ne reste plus à ses developpeurs qu'à changer de métier...

Jet Surfer

Ce "cabinet" (jeu vidéo avec un meuble intégré) de Konami avait l'air d'un prototype: un seul exemplaire était timidement présenté dans un coin sur le salon, Konami ne donnant pas l'impression de souhaiter le mettre en avant. Jet Surfer est une simulation de jet-ski qui propose au joueur debout sur le jet-ski factice de slalomer dans des canaux aquatiques, dans des rivières ou sur la mer, et de sauter pour éviter des obstacles qui parsèment le chemin. Passionnant, non? Amusant, oui!

KONAMI

Sexy Parodius

Bon, on aime bien Konami. Et on aime bien Parodius. Mais ça commence à bien faire: tous les six mois, on a droit à un nouvel épisode où trois pixels et deux items ont changé. Cette mouture est d'un intérêt proche du néant pour tous ceux qui ont déjà joué à Parodius: ils auront l'impression de jouer à l'une des versions précédentes. Pour les autres, il reste toujours l'univers complètement dingue de Parodius, son action incessante et sa musique grandiose! Sexy Parodius comprend quelques nouveaux personnages (les vaisseaux Shooting Star et Black Viper, ainsi que deux espèces de boules de chewing-gum, Multi Pull et Option). Nos héros ont décidé d'ouvrir une agence de détectives, Parodius Gundam, et devront bien évidemment mener moult enquêtes pour gagner leur croûte. Chacune d'elles correspont à un niveau, dont le boss de fin est le coupable.

Le bestiaire des Parodius est toujours aussi délirant.

Ce boss bénéficie d'une animation impressionnante: énorme, il est très mobile, et fait même face aux joueurs à certains moments; mais, quelle que soit sa pose, les programmeurs ont pris garde à ce que les endroits "stratégiques" soient soigneusement dissimulés.

Slam Dunk 2

Cette nouvelle version du succès de la simulation de basket signée Konami promet des matchs pour le moins animés, puisqu'il est désormais possible à plusieurs joueurs de goûter aux joies du sport sur le terrain des grands. En outre, les personnages sont représentés avec un luxe de détails qui faisait cruellement défaut à la version originale et le système d'affichage a été amélioré, ce qui permet de repérer plus facilement les joueurs lorsqu'ils galopent sur le terrain.

Après un succès mérité, notamment aux Etats-Unis, Konami a amélioré son Slam Dunk, pour une version encore plus réaliste.

Le Replay permet d'admirer l'action sous un autre angle.

A Chicago, vous êtes sur votre terrain.

Bien essayé!

TAITO

Taito est toujours aussi présent dans le domaine de l'arcade. A côté de quelques nouvelles versions de vieux hits (Twin Cobra, Ray Forces...), l'éditeur présentait Psychic Force, un grand projet bâti sur une série d'innovations intéressantes. Car plutôt que travailler sur l'amélioration des cartes logiques des bornes (comme Sega ou Namco), l'éditeur préfère se pencher sur le perfectionnement de ses dernières réalisations. Cependant, Taito présentait également un jeu de foot, Super Football Champ. Las, celui-ci n'innove en rien face à la concurrence.

Psychic Force

Ce jeu de baston en 3D rompt avec quelques canons du genre. Tout d'abord, les combats se déroulent en plein ciel. D'autre part, les combattants se déplacent non seulement sur 360° dans les 2D, mais également dans la 3D.
Huit combattants dotés de pouvoirs surnaturels, les Psychics, s'affrontent. Certains appartiennent au groupe Noha, et combattent les "mauvais" Psychics. Les concurrents ont tous la faculté de flotter dans l'espace, ce qui permet d'utiliser la 3D en permanence, et pas seulement lors des sauts, comme dans les autres jeux de combat en 3D. Certains maîtrisent le feu, d'autres le vent ou l'élément minéral. Certains peuvent se dématérialiser, ou utiliser des ondes électromagnétiques... De plus, un cyborg surarmé a la mission d'exterminer tous les Psychics. Les affrontements se déroulent aussi bien à distance, au moyen d'attaques spéciales, qu'au corps à corps. Le jeu comprend un boss caché. Le joueur remplit peu à peu sa Psycho-jauge, et la déclenche pour se protéger des attaques adverses, mais il ne peut contrer une attaque utilisant un pouvoir supranaturel (ces attaques consomment d'ailleurs beaucoup d'énergie). Des attaques Dash permettent de se déplacer instantanément d'un bout à l'autre de l'aire de combat. Les mouvements de caméra, très rapides, donnent un rythme frénétique aux duels. En outre, une option Auto-garde a été incluse pour les joueurs débutants.

Pour l'écran de sélection des protagonistes, Taito a préféré le style manga aux images de synthèse en 3D.

Touché... coulé!

Emilio, l'archange, est en train d'épingler son adversaire.

On lui donnerait volontiers le bon dieu sans confession, et il vous pulvérise un immeuble, rien qu'avec la pensée!

Si les personnages sont dotés de facultés particulières, au corps à corps, c'est au pied et au poing qu'ils règlent leurs comptes.

Ce n'est pas de la 3D très soignée, et il manque quelques dizaines de milliers de polygones pour que les zooms soient réalistes. Mais l'ensemble est bien animé, on n'en tienda donc pas rigueur à Taito.

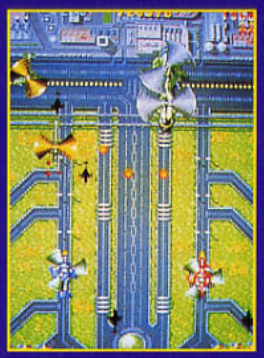
Les décors, des "cubes 3D", ne sont guère précis et détaillés.

L'aire de combat est située dans un immeuble en construction.

Emilio se lance dans une attaque psychique.

Kyukoku Tiger II

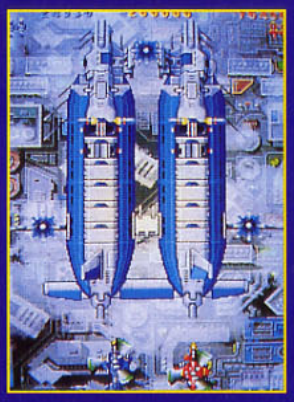
Kyukoku Tiger II n'est autre que Twin Cobra: le Retour. La première version vous plaçait aux commandes d'un hélico de combat, et avait connu un beau succès il y a quelques années. Cette version reprend les mêmes principes, mais les graphismes ont été améliorés. Le pays voisin, vaincu dans la première version, veut prendre sa revanche, et vous devez réintégrer illico votre hélico de combat. Comme précédemment, les batailles contre des ennemis de tout poil se déroulent aussi bien en mer, qu'à terre ou dans les airs. Un shoot-them-up certes classique, mais qui satisfera néanmoins les passionnés du genre.



Et hop! C'est parti pour une petite balade en hélico...

Il est temps de porter le coup de grâce à ce sous-marin.

Avec quelques items et un peu de patience, vous ne tarderez pas à disposer d'un arsenal sympa.



Le boss est classique: balèze et carrément surarmé.

Ray Storm

Ray Force avait fait l'effet d'une bombe en 1994. Pour la première fois, un shoot'em up à scrolling vertical intégrait sprites et décors en 3D, ce qui lui donnait une dimension graphique impressionnante. Dans cette nouvelle version, basée sur le même principe, un nouveau Jet (Type B) a été ajouté, et il est désormais possible de verrouiller seize cibles en même temps et d'estimer les dégâts causés aux boss grâce à une jauge spéciale. Bien que basé sur un vieux principe, Ray Storm a attiré de nombreux joueurs durant le salon.

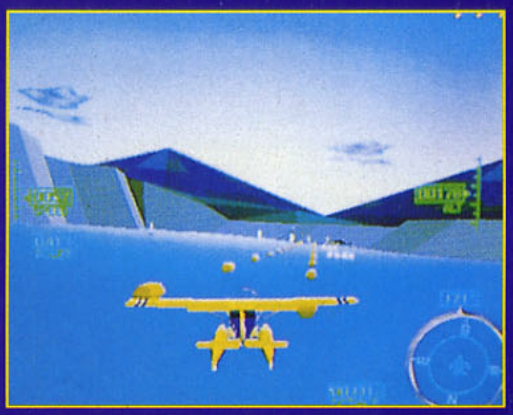
Dès que les boss ouvrent le feu, il y a plus de projectiles à l'écran que de grains de riz dans le bol d'un Japonais.

Si vous aimez les beaux décors en images de synthèse avec des effets de brouillard et tout et tout, Ray Storm est fait pour vous.

Taito aurait prévu une version pour les consoles 32 bits.

Landing Gear

Landing Gear, à la différence des autres simulateurs de vol, n'est pas orienté action, mais est une véritable simulation, aux commandes néanmoins simplifiées. Le challenge consiste à atterrir en douceur et sans planter son appareil, que vous pouvez choisir parmi un avion de tourisme, un hydravion, un avion de ligne ou une navette spatiale!



Les commandes de votre bel avion.

TECMO

Dead or Alive

Jan Li vient de toucher Kery par un suberbe ura-mawashi-geri.

Dead or Alive vous demande non seulement d'asséner des coups à votre adversaire, mais de le suivre au sol pour lui porter le coup de grâce ou l'immobiliser définitivement.

Tous les combattants sont en plus de sacrés acrobates.

Le meilleur moyen d'envoyer au tapis son adversaire reste une bonne vieille projection.

La cour du temple est l'un de vos champs de bataille.

Le Japan Action Club organise un tournoi auquel sont conviés les meilleurs combattants d'arts martiaux. Ce jeu marque l'arrivée de Tecmo dans le club fermé des éditeurs possédant les capacités de faire des jeux en 3D temps réel. Mais cet événement aurait été impossible si Sega n'avait accordé la licence de sa technologie 3D à d'autres constructeurs. Ainsi, Dead or Alive a quelques liens de parenté avec Virtua Fighter 2, bien que son style soit différent: comme lui, il a été conçu sur le Modèle 2. Les combattants sont assez classiques (la Coréenne, l'expert en kung-fu, le GI en treillis, le Thaïlandais amateur de kick-boxing...). Leurs animations sont de très bonne facture, car Tecmo a utilisé la Motion Capture. Le principe de base des combats consiste à suivre l'adversaire au sol après avoir mené un enchaînement d'attaques rapides, afin de lui porter l'estocade finale. Les aires de combat comportent trois zones. Dans la première, au centre, se déroule normalement les combats. Mais tout protagoniste qui pose le pied dans la troisième est déclaré perdant par "ring out". Enfin, entre les deux, se trouve une zone étroite, la Dangerous Zone. Les personnages ne peuvent y rester que quelque secondes, car ils sont alors pénalisés par une perte de leur vitalité, la jauge fondant à vue d'œil. Dead or Alive semble d'ores et déjà à même de s'imposer comme un incontournable du genre.

Kasumi, l'un des boss, se trouve à terre.

Grand Striker 2

Ce n'était pourtant pas le moment de faire une faute!

Cette suite de Grand Striker, bien que distribuée par Human, a été développée par Tecmo. Le jeu représente le terrain en 3D, et les graphismes ainsi que la vitesse du jeu ont été améliorés. Parmi les options, on remarque une fonction Replay, un bouton Auto-passe qui laisse à l'ordinateur le soin de choisir le joueur le mieux placé et de déclencher la passe pour une bonne réception. Un zoom automatique centré sur le ballon permet de ne pas perdre une seconde de l'action.

Petite passe discrète.

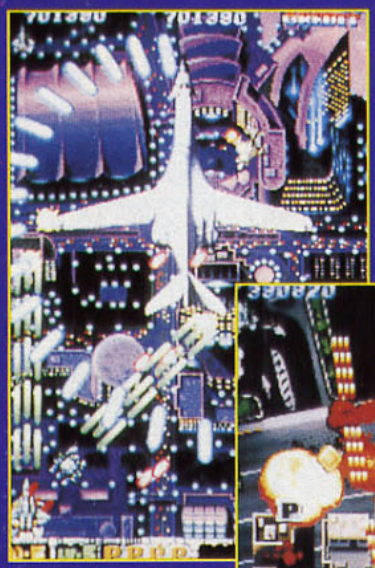
Puisqu'on vous le dit: le kick est off!

BANPRESTO

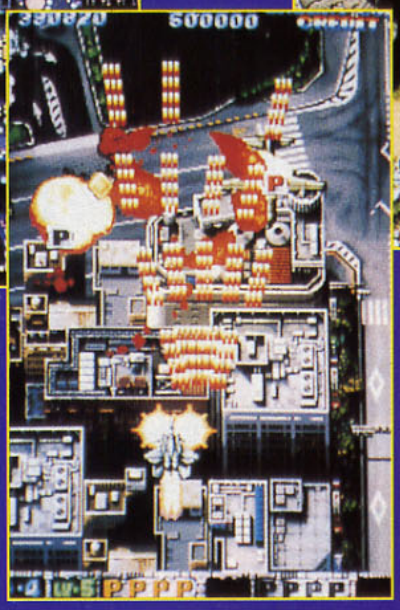
Akagulet

Rien de nouveau avec ce titre de Banpresto, ni dans le scénario (à bord d'un jet-prototype-de-la-mort-qui-tue-et-enterre-aussi-sec, vous allez affronter les trillions d'appareils des forces aériennes de l'envahisseur), ni dans le système de jeu (les méga-bombes, les items qui fournissent des armes au fur et à mesure qu'on les collecte, les bonus à récupérer et le boss de fin de niveau, généralement un appareil volant genre balèze...). Enfin, le principal, c'est le plasir du jeu, et de ce côté-là, ça fonctionne bien.

C'est au-dessus de la tour de Tokyo que vous avez décidé de faire péter votre méga-bombe, fripon!



Ça commence à sentir le roussi... Le moment rêvé pour utiliser votre méga-bombe.



Avec cette puissance de feu, les choses commencent à devenir plus faciles.

Pas le temps d'admirer le paysage, les vagues d'intercepteurs ennemis sont incessantes.

Skull Fang

DATA EAST

Skull Fang est le petit dernier d'une longue lignée de shoot-them-up, dont le premier épisode date de 1990. Deux ans plus tard, sortait la suite, Wolf Fang. La troisième génération pointe aujourd'hui le bout de son nez sous le nom de Skull Fang. Après avoir choisi votre jet de combat parmi cinq appareils très perfectionnés et modernes, vous devez sélectionner un pilote. Les performances de votre jet dépendront de ce choix crucial. Enfin, les techniques de pilotage vont vous changer des habituels Droite/Gauche/Haut/Bas des shoot du genre. Il est possible de vous lancer dans des acrobaties aériennes, de voler à reculons, sur le côté, etc.

Lorsque que vous avez "nettoyé" un niveau et que vous approchez de la fin, votre radar vous donne une première idée du boss que vous allez rencontrer, et indique ses points faibles...

... et voilà ledit boss. Impressionnant.

Les sprites des boss sont gigantesques. Ils font plusieurs passages et ouvrent le feu de n'importe quelle partie de leur appareil.

Il en arrive de tous les côtés, des petits et des gros, vous n'êtes près d'en voir le bout!

JALECO

Super GT 24 H

Jaleco est le second constructeur, avec Tecmo, à avoir utiliser la technologie arcade de Sega, et à proposer un coin-up basé sur le Modèle 2. Là encore, de même que Dead or Alive de Tecmo rappelle VF 2, Super GT 24 H fait immanquablement penser à Sega Rally. Il s'agit d'une simulation de course de voitures de type GT qui peuvent, avec 600 chevaux sous le capot, atteindre les 300 km/h, ce qui est quand même un exploit, compte tenu du genre de piste que vous aurez à parcourir! Le jeu comprend quatre courses, avec deux niveaux de difficulté.

La vue subjective dévoile vos charmantes menottes, gantées de rouge et blanc!

L'effet de vitesse est accentué par l'angle de la piste, et il n'en faut pas plus à votre Ferrari pour se taper une petite pointe à 232 km/h.

Cela s'appelle faire des étincelles!

SUNSOFT

Waku Waku

Le scénario est très inspiré de celui de DBZ. Il y a sept combattants, et chacun d'entre eux possède une boule magique. Et tous veulent récupérer celle des autres car, une fois les sept boules amassées, n'importe quel souhait est exaucé! Chaque combat remporté donne droit à une boule. La réalisation du jeu n'est pas plus originale: les combattants en 2D sont conçus dans le style manga comique, et ce n'est pas le zoom automatique qui va sauver la mise. Un jeu d'arcade vu et revu cent fois.

Le système de combat (jauge de vitalité, niveau de puissance, etc.) rappelle vaguement les jeux de Capcom. Un hasard, sans doute.

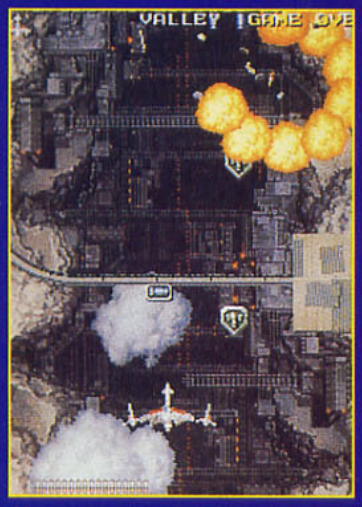
Rai signifie "éclair" en japonais. Ceci expliquant cela...

Tesse a beau essayer de se protéger derrière son ombrelle, Marurun, perché sur sa peluche vivante, a l'avantage!

RAISING

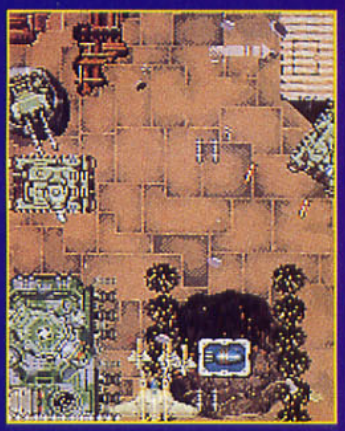
Battle Garegga

Là encore, il ne s'agit pas d'un jeu sorti du néant, mais du troisième épisode d'une série de shoot-them-up dont la première version date de 1994. Là aussi, Battle Garrega n'offre rien de vraiment original. Mais, efficace et accrocheur, il devrait séduire les passionnés du genre.



Une pause d'un dixième de seconde avant que la prochaine vague d'appareils ennemis ne pointe le bout de son fuselage.

Les items paraissent être en nombre considérable, mais rassurez-vous, vous allez en avoir besoin avec ce qui va vous tomber sur le coin du pif.



Entre les rangées de blindés et les escadrilles d'avions de chasse, vous ne manquerez guère d'interlocuteurs.

Si vous vous demandez pourquoi adidas Power Soccer est le meilleur jeu de foot jamais créé

Rendez-vous au mois de Mai !

Le 1er jeu de foot sur PlayStation 100% français

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. adidas is a registered Trademark of adidas AG.

EDITEUR: MIDWAY

GOD

Encore plus fort, encore plus beau, encore plus Combo, Killer Instinct 2 est un jeu de baston qui porte bien son nom (encore mieux que le premier!). Découvrez les secrets de ce hit assassin!

PLUS DURE SERA LA CHUTE...

Dans Killer Instinct 2, plusieurs niveaux comportent une fin spéciale où il est possible d'envoyer l'ennemi dans le décor. Pour cela, il faut et il suffit de l'achever avec un Ultra.

Kim Wu vient de se faire éjecter de sa montagne.

Elle s'est fait ruiner par un Ultra de 33 coups qui lui a retiré 15% de sa barre d'énergie.

Elle rebondit (joliment) contre la paroi...

... et termine empalée sur les arbres.

Voici Tusk et Kim, deux des trois nouveaux persos de KI 2.

Spinal dispose de nouveaux coups spéciaux.

Glacius est un vrai Killer en couleur rouge.

GARGOS BELLE GUEULE!

Il est moche et pas trop dur à battre (en mode Easy...), mais on n'a pas résisté à l'envie de vous le montrer en photo. Rien que pour vos yeux, voici donc Gargos, le big boss de KI 2.

Les petits coups sont efficaces contre Gargos.

Jago se déchaîne: un spectacle son et lumière...

Malgré les apparences, c'est toujours l'étonnante équipe anglaise de Rare qui s'est occupée du développement de Killer Instinct. Seulement, Williams s'est arrangé avec Nintendo pour obtenir la licence du jeu. Il y a des nouveaux coups spéciaux, les Combos (enchaînements) sont différents et le nombre de combinaisons possibles encore plus élevé qu'auparavant. Une nouvelle barre d'énergie a fait son apparition, et elle oblige le joueur à être encore plus féroce. Son principe est simple: si vous attaquez, elle se remplit, et si vous vous défendez, c'est la barre de l'ennemi qui se remplit (forcément!). Fini les combats de lâches. Lorsque cette jauge est pleine, le joueur a accès à des coups particulièrement dévastateurs. L'interaction avec le décor a été améliorée, et il est désormais possible de casser littéralement la baraque et d'envoyer l'adversaire au fond d'un puits, d'un gouffre enflammé, dans l'eau, dans les douves d'un donjon, j'en passe et des meilleures. Autre nouveauté: le Contre (ou Stun). C'est un mouvement simple (maintenir Arrière + 1) qui fonctionne à l'identique pour les dix personnages du jeu. Il permet de contrer des attaques normales et d'enchaîner aussitôt des coups spéciaux vraiment pas ordinaires. Encore plus fort, certains personnages peuvent utiliser un coup spécial poétiquement nommé Ghost Move. Il permet de dépenser de

SANS PITIÉ

Quand l'adversaire est dans le rouge, c'est le moment de le terminer avec un No Mercy. Chaque perso dispose d'un coup mortel, autant en profiter.

Tusk donne son ennemi en pâture à son dinosaure.

SAVE

l'énergie vitale pour revenir ensuite sous la forme de fantôme quand on meurt. Pour l'instant, seul le Ghost Move de Jago a été découvert. Ne vous inquiétez pas, on a pensé à vous: vous trouverez dans ces pages tous ces coups, plus des Ultras, des Pseudo-Ultras (ou Mini-Ultras), des Ultimates, des Air Juggles et des No Mercy, les Fatalités maison.

• Un grand merci à Kombo, le roi du Combo, pour son aide précieuse. Voici son adresse Internet si vous voulez plus d'informations: *frantz@club-internet.fr.*
En France, il n'y a pas meilleur que lui.
• Un grand merci aussi à son ami Kabal, si vous voulez un Faq sur KI 1 avec les 80 Hit Combos sur arcade et SNIN, ainsi que tous les tips inconnus à ce jour, visitez sa page Internet: *http://www.euronet.nl/users/kabal/kiultra.html.*
Bon surf! Marc

MORT, MOI? JAMAIS!

Jago revient à la vie sous la forme d'un spectre...

.. et exécute un Mega Combo dans la tête de TJ, lequel regrette déjà d'être venu.

L'ART ET LA MANIÈRE

C'est ici que ça se passe. Lisez cet encadré pour tout comprendre sur la manière d'effectuer les coups spéciaux et savoir à quoi ils correspondent.

1: Coup de poing faible
2: Coup de poing moyen
3: Coup de poing fort
4: Coup de pied faible
5: Coup de pied moyen
6: Coup de pied fort

→ 1: Avant, puis Coup de poing faible (l'un après l'autre).
→ + 1: Avant plus Coup de poing faible (simultanément).
Super : Coups spéciaux réalisables lorsque la jauge Super est remplie.
Combo Breaker: Mouvement pour casser un Combo (un poing casse un Combo de pied et vice-versa).
Shadow Move: Une fois ce coup réalisé, vos mouvements sont dédoublés et font plus mal.
Air Juggle: Mouvement réalisable à la fin de certains Combos.
Contre-Stun: Mouvement à effectuer après un contre (Stun Arrière + 1).
Stun Dizzy: Mouvement à effectuer après un contre, qui rend groggy.
Pseudo-Ultra: Mini-Ultra.
Ultra: Mouvement pour terminer un Combo lorsque la deuxième jauge de vie de l'ennemi est dans le rouge.
Ultimate: Pareil qu'un Ultra (c'est un genre de No Mercy à effectuer pour terminer un Combo).

SABREWULF

• Coups Spéciaux

← → + 2
← → + 3
← → + 6
← → + 5
← → + 1 (charge la barre de Super)
← → + 4 (faux hurlement)

• Super

→↘↓↙← → + 6
→↘↓↙← → + 3
→↘↓↙← → + 3 (en l'air)
→↘↓↙← → + 2 (Combo seulement)
→↘↓↙← → + 5

• Combo Breaker: ← →
• Air Juggle: ← → 3
• Contre Stun: ↓↘→ + 5
• Pseudo Ultra: → ← + 4
• Ultra Combo: ← → 4

• Ultimate: Maintenir 6 trois secondes, puis relâcher.
• No Mercy: Maintenir 1 trois secondes, puis relâcher.

TUSK

• Coups Spéciaux

↘↓↙ + 4/5/6
↘↓↙ + 3
↙↓↘ + 4/5/6
→ ↓ ↘ + 1/2/3
→↘↓↙← + 1

• Super

↓↙← ↙↓↘→ + 3
→↘↓↙← → + 6
→↘↓↙← → + 4

• Combo Breaker: → ↓ ↘
• Shadow Move: →↘↓↙← → + 5
• Contre Stun: ↘↓↙ + 3
• Pseudo-Ultra: ←↙↓↘→ + 2
• Ultra-Combo: →↘↓↙← + 2

• Ultimate: → ↓ ↘ 5
• No Mercy: ← ↙ ↓ → ← ↙ ↓ ↘ → 2

KIM WU

• Coups Spéciaux

↘↓↙ + 4/5/6
↘↓↙ + 2/3
←↙↓↘→ + 5/6
↓↘→ + 1
↓↘→ + 2/3 (en l'air)
↓↙← + 1/2/3 (en l'air)
← + 6
→ + 6
→ + 3 (projection)

• Super

↓↙← ↙↓↘→ + 3
→↘↓↙← → + 6
→↘↓↙← → + 3 (Combo seulement)

• Combo Breaker: ↓ ↘ →
• Shadow Move: →↘↓↙← → + 5
• Air Combo: → ↓↘→ + 1/2/3
• Contre Stun: ↘↓↙ + 5
• Stun Dizzy: ↘↓↙ + 3
• Pseudo-Ultra: ↘↓↙ +4
• Ultra-Combo: ↓↘→ +4

• Ultimate: ←↙↓↘→ ← + 4
• No Mercy: ←↙↓↘→ ←↙↓↘→ + 5

Maya est une vraie furie. C'est un des trois petits nouveaux.

Voilà un exemple de Shadow Move réalisé par Jago.

ORCHID

• Coups Spéciaux

↘↓↙ + 4/5/6
↘↓↙ + 3
→ ↓ ↘ + 4/5/6
↓↘→ + 1/2/3
←↙↓↘→ + 4/5/6
↓↙← + 2
← + 3
→ + 6
→ + 3 (projection)

• Super

↓↙← ↙↓↘→ + 6
→↘↓↙← → + 5
←↙↓↘→ + 3

• Combo Breaker:
→ ↓ ↘
• Air Combo:
↘↓↙ + Kick
• Air Juggle:
↙↓↘ + 6
• Contre Stun:
↘↓↙ + 2

• Pseudo-Ultra:
→ ↓ ↘ + 4
• Ultra-Combo:
↘↓↙ + 4

• Ultimate:
→↘↓↙← + 5
• Ultimate:
→↘↓↙←
→↘↓↙← + 1
• No Mercy:
C ← →↘↓↙← + 5

T.J. COMBO

• Coups Spéciaux

C ← → 5
C ← → 1
C ← → 2
←↙↓↘→ + 2
C ← → 3
C ← → 6
↓↘→ + 4 (ruse)
C ← → 4 (pour courir derrière l'adversaire)
→ + 2 (projection)
Maintenir 3 pendant trois secondes

• Super

→↘↓↙← + 3
→↘↓↙← + 3 (en l'air)
→↘↓↙← → + 2
→↘↓↙← + 5

• Combo Breaker: C ← →
• Shadow Move: →↘↓↙← → + 2
• Air Combo: → ← + 4/5/6
• Stun Dizzy: C ← → + 3
• Pseudo-Ultra: C ← → + 6
• Ultra-Combo: C → ← + 3

• Ultimate: Maintenir 4 C → ←, puis relâcher 4
• No Mercy: →↘↓↙← → +6

MAYA

• Coups Spéciaux

C ← → 5
C ← → 2
C ← → 3
C ← → 6
C ← → 1
↓↙← + 3 (en l'air)
← + 3
→ + 6

• Super

→↘↓↙← → + 6
→↘↓↙← → + 2 (Combo seulement)
→↘↓↙← → + 5 (Combo seulement)

• Combo Breaker: →
• Air Combo: → ← + 4/5/6
• Contre Stun: ↓↘→ + 2
• Stun Dizzy: ↓↘→ + 1
• Pseudo-Ultra: → ← + 3
• Ultra Combo: C→ ← + 6

• Ultimate: →↘↓↙← → + 4
• No Mercy: ←↙↓↘→ ← + 1

SPINAL

• Coups Spéciaux

↓↘→ + 2
↓↘→ + 6
↓↘→ + 1
↓↙← + 4/5/6
← + 1
↓ + 6 (en l'air)
↓↙← + 2/3 (pour avoir des crânes)
↓↘→ + 5 (nécessite des crânes)
← + 3

• Super

↓↙← ↙↓↘→ + 3
→↘↓↙← → + 3
←↙↓↘→ + 6 (Combo seulement)

• Combo Breaker: ↓↙←
• Pseudo-Ultra: ↓↘→ +3
• Ultra Combo: ↓↙← +3 (nécessite un crâne)

• Ultimate: ←↙↓↘→ ←↙↓↘→ + 1
• No Mercy: ↓↙← ↓↘→ ←↙↓↘→ + 1

Maintenant, l'ordinateur affiche le nombre de coups effectués dans un Combo et le pourcentage de dégâts causés à l'adversaire.

GLACIUS

• Coups Spéciaux

↓↘→ + 2
↓↘→ + 5/6 (en l'air aussi)
↓↘→ + 1
↓↙← + 1/2/3
↓↘→ + 3
↓↘→ maintenir 4 (gain d'énergie)
← + 3
→ + 6

• Super

←↙↓↘→ ← + 2 (Combo seulement)
→↘↓↙←→ + 3
←↙↓↘→ ← + 1
↓↙← + 6
←↙↓↘→ ← + 6

• Combo Breaker: ↓↘→
• Air Combo: → ↓↘→ + 4/5/6
• Air Juggle: ↓↘→ + 6
• Contre Stun: ↓↘→ + 5
• Pseudo-Ultra: →↘↓↙← + 4
• Ultra-Combo: ↓↘→+ 4

• Ultimate: ↓↙←→ + 5
• No Mercy: C ←→↘↓↙← + 4

JAGO

• Coups Spéciaux

→ ↘ → 1/2/3
↘↓↙ + 4/5/6
↘↓↙ + 6 ←→ + 6
↘↓↙ + 2/3
↙↓↘ + 4/5/6
↓↘→ + 1/2/3
↓↘→ + 4 (ruse)
← + 3
→ + 6
→ + 3 (projection)
Maintenir 3 ↓↘→ + relâcher 3

• Super

↓↙←↙↓↘→ + 3
→↘↓↙←→ + 5 (Combo seulement)
→↘↓↙← + 1 + 2 + 3
←↙↓↘→ ← + 6

• Combo Breaker: → ↓ ↘
• Ghost Move: C ←→ + 4
• Shadow Move: ↘↓↙ → + 5
• Air Combo: ↘↓↙ + 4/5/6
• Contre Stun: ↘↓↙ + 5
• Pseudo-Ultra: ←↙↓↘→ + 4
• Ultra-Combo: ↘↓↙ + 4

• Ultimate: C → ←↙↓↘→ + 6
• No Mercy: →↘↓↙←→ + 2

On peut casser certains éléments du décor mais cela ne va pas plus loin.

FULGORE

• Coups Spéciaux

C←→ + 5/6
↓↙← + 4
↘↓↙ + 2/3
↓↘→ + 1/2/3 (en l'air aussi)
→ ↘ → + 4/5/6 (téléportation)
→↘↓↙← + 6 (demande un peu de super)
↘ ↓ ↙ 5
←↙↓↘→ + 4 puis↓ ↘ → + 1
C←→ + 3
↘↓↙ + 3 (en l'air nécessite du super)
← + 6
← + 3

• Super

↓↙←↙↓↘→ + 3
←↙↓↘→ ← + 6 (Combo seulement)
→↘↓↙←→ + 4 (Combo seulement)

• Combo Breaker: → ↓ ↘
• Air Juggle: ↘↓↙ + 3
• Contre Stun: ←↙↓↘→ + 5
• Pseudo-Ultra: → ↓ ↘ + 1
• Ultra-Combo: → ↓ ↘ 4

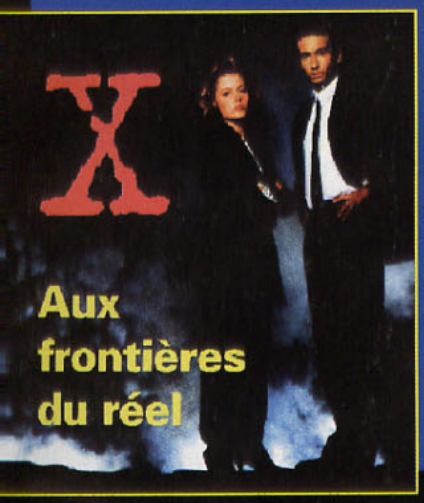
• Ultimate: → ←↙↓↘→ + 5
• No Mercy: ←↙↓↘→ ← + 2

GAME'S LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

LE SCOOP GAME'S

AUX FRONTIERES DU REEL ★★★★

Enfin sur terre ... chez GAME'S



Les aventures de FOX MULDER et DANA SCULLY, diffusé sur M6, arrivent dans votre magasin GAME'S le plus proche.
Une collection unique de 72 cartes US vendues par pochette de six. Attention, édition rare et limitée, mais bien réelle !!!

GAME'S les hits du mois

■ TOSHIDEN 2 PSX

■ SEGA RALLY SATURN

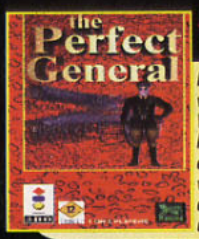
■ D PSX . SATURN . 3DO

- «Actua soccer» PSX
- «Donkey Kong 2» S. NIN
- «Mystaria» SATURN

GAME'S les promos du mois

★★ 319 F

«Bienvenue en enfer», le meilleur jeu «Gore» disponible actuellement, utilisant les effets de texture et le morphing. La folie du blast vous envahit. Explosif !



★★ 319 F

Laissez vous guider par vos instincts militaires. Votre objectif, détruire l'ennemi sur plusieurs campagnes. capturer des villes, créer un front défensif ... Perfect général, un wargame très complet.

★★ 299 F

Vous pouvez devenir un des plus grands joueurs mondiaux de la NBA en gérant des passes spéciales avec dunk époustouflants. « Un 2 contre 2» rapide et jam.

★★ 209 F

le méga hit Super Nintendo enfin sur Game-Boy. Huit tueurs sans pitié s'affrontent dans un ultime combat.
1 ou 2 joueurs

★★ 399 F

Fidèle adaptation de la BD d'Hergé où se côtoient habilement action et réflexion. Les amateurs ne sauront pas le manquer.

★★ 359 F

12 ligues internationales, 3500 vrais joueurs, réglages infinis de caméra. Une simulation plus vraie que nature. A vos paddles...

★★ 299 F

Vivez les nouvelles aventures de votre «SPOT» préféré dans les plus grands décors Hollywoodiens.
Une référence dans la catégorie plateforme !!!

★★ 299 F

Seul ou à deux. Affrontez les 14 combattants mythiques de ce troisième volet de Mortal Kombat. Même Christophe Lambert a craqué !!!

ACCESSOIRES

★ CABLE PERITEL PSX 139 F

★ MANETTE SATURN 99 F

GAME'S

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

PARIS - VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

LILLE
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS
Centre Com. Halles de Beffroi
Tél. : 22 91 73 33

MONTPELLIER NOUVEAU
Centre Com. Auchan Plein Sud
Tél. : 67 20 12 66

SEGA LANCE SES PREMIERS JEUX PC

Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Alley seront les trois premiers titres convertis sur PC par Sega.

De même que la nouvelle génération de consoles s'est accompagnée de nombreuses conversions de jeux micro, de même les éditeurs spécialisés dans les jeux sur console manifestent un vif intérêt pour le marché ludique du PC. Ainsi, Sega passe à l'offensive en annonçant pour le mois d'avril la sortie de trois de ses jeux sur PC: Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Alley. Ces jeux, disponibles sur CD-Rom au prix de 250 francs environ, ne tourneront que sur Pentium 60 avec 8 Mo de Ram... Sega parle également d'adapter certains de ses hits Saturn. Voilà qui devrait combler les possesseurs de PC.

"DRAGON' NET": LE JEU DE CARTES DE RÔLES!

Les jeux de cartes, après le succès indéniable rencontré par la série des "Magic", se multiplient comme des petits pains bibliques... Parmi les innombrables clones disponibles sur le marché, "Dragon' Net", distribué par les magasins Difintel Micro, se distingue par son concept novateur et sa qualité, proche de celle de Magic, l'illustre référence en la matière. Son principe rejoint celui d'un jeu de rôles: vous incarnez un personnage (guerrier, magicien ou prêtre) et devez le faire évoluer. Logiquement, vous trouverez dans le "starter" (jeu de base de 60 cartes, vendu 60 francs), une carte avec un personnage de niveau 1 pour commencer vos parties. Les autres cartes du jeu servent à équiper ledit personnage (armes de poing ou de jet, protection, etc.), à l'épauler (alliés ou créatures), ou encore à lui donner davantage de puissance lors des combats (sorts, bottes secrètes, etc.). Votre premier affrontement devra se faire contre un autre joueur, si possible de niveau 1 également. Le perdant, dont le protégé trouve la mort, donne sa feuille de personnage au gagnant, qui pourra alors passer au second niveau en faisant valider sa victoire auprès d'un des 80 magasins Difintel Micro. Un fois l'an, un grand tournoi réunira les plus valeureux aventuriers. Dragon' Net est d'ores et déjà en train de faire l'unanimité au sein de la petite communauté parisienne, et Difintel travaille actuellement sur une adaptation On-line de son jeu. Ne loupez pas notre prochain numéro, car on vous réserve une petite surprise...

LA BOUTIQUE HELVÉTIQUE

Désormais, la Suisse n'attendra plus pour se procurer des jeux disponibles au Japon ou sur le marché officiel. En effet, la boutique Captain Games a ouvert ses portes à Meyrin, près de Genève, le 3 avril 1995. Vous pourrez vous y procurer vos jeux favoris avec parfois deux ou trois jours d'avance sur Paris (au passage, ils sont aussi moins chers!). De surcroît, il est possible de louer sur place une console et un jeu pour goûter avec un pote aux délices de Doom, Puzzle Bobble ou Ridge Racer Revolution en Link! Les cinq personnes qui s'occupent du magasin sont on ne peut plus sympathiques, et connaissent leur sujet sur le bout des doigts. Essayez donc de leur lancer un défi pour voir...

TOOMS S'IMMISCE EN VIDÉO

"Aux Frontières du réel" est une série qui relate les enquêtes surnaturelles menées par deux agents déprimés du FBI. Je le dis pour ceux qui n'auraient pas la télé ou seraient parvenus à ignorer superbement cette série culte. Après "Le Dossier secret" (Grand Prix de la vidéo au festival Fantastic'Arts de Gerardmer 96), PFC Vidéo propose le deuxième dossier des enquêtes des agents Mulder et Scully. Intitulé "Tooms", cette cassette regroupe deux épisodes de la série, "Compression" et, bien sûr, "Tooms", déjà diffusés par deux fois sur M6. Aucun inédit donc, à notre plus grand regret. Malgré un scénario de qualité et des effets spéciaux intéressants, cette compilation n'a d'intérêt que pour les collectionneurs et autres fanas de la série, mais aussi pour les rares personnes qui, pour les raisons avancées plus haut, auraient manqué ces deux épisodes. Prochain rendez-vous avec "X-Files", le 15 mai prochain et chaque samedi soir sur la sixième chaîne.

"Dossier 2: Tooms", PFC Vidéo, 75 mn, 145 francs.

HUMOUR ANGLAIS SUR 32 BITS

Prévu sur Saturn et Playstation, Blazing Dragons est un jeu d'aventure dans le style de Discworld. Les personnages ont été créés par Terry Jones (un ancien des Monthy Python) et la poilante finesse des dialogues n'échappera à personne. Très proche d'un dessin animé interactif, Blazing Dragons est prévu pour le mois de juin.

Et passons maintenant à quelque chose de vraiment, mais alors vraiment différent: une photo de Slam'n Jam, juste pour vous dire qu'il est repoussé à juin, et que Kareem et Magic sont toujours de la partie...

Blazing Dragons.

ONZE FAIT UN JEU?

Pour sa onzième édition, le salon des Jeux réunira du 6 au 14 avril au parc des Expositions de la porte de Versailles, à Paris, plus de cinquante exposants qui mettront près de 1 000 jeux à votre disposition. Jeux de réflexion, de société, de simulation, de rôles, éducatifs, de cartes... lequel choisir ? A vous de voir!

VIRTUELLA DOIT GUIDER DOC-KID DANS LE NOUVEAU JEU OÙ IL S'EST INTRODUIT, APRÈS AVOIR ASSOMÉ UN GROS BALAISE, IL SE RETROUVE DEVANT LE PASSAGE...

A SUIVRE...

KONAMI XXL SPORTS SERIES

Après NBA in the Zone et International Superstar Deluxe, Konami a décidé de renforcer son activité dans le domaine de la simulation sportive. Pour cela, la firme a donc créé un nouveau label: Konami XXL Sports Series. De nombreux titres sont d'ores et déjà en préparation pour implanter la production de cette branche: un jeu de golf, un jeu de foot américain (NFL Full Contact) et un de base-ball (MLBPA Bottom of the Ninth). Quant à International Superstar Deluxe, il est toujours prévu pour le mois de mai sur Megadrive. Il y en aura pour tous les goûts...

TIME WARNER DANS L'AIR DU TEMPS

Les Doom-like sont à l'honneur. Quel éditeur ne se fend pas aujourd'hui d'une version maison de Doom. Après Alien Trilogy, développé par Acclaim, voici que sort sur Playstation Po'Ed, un titre signé Time Warner. Comme dans tout jeu de ce genre, il faudra tuer ou être tué. Le choix est vite fait, non? Un principe très simple mais efficace. On annonce pas moins de vingt-cinq lieux différents, des armes multiples et inédites (on trouve, par exemple, une poêle à frire!) et une foule d'ennemis au look hallucinant. Mais Time Warner ne s'arrête pas en si bon chemin. En effet, cet éditeur américain prépare activement la version Playstation de Return Fire, un jeu d'action et de stratégie sorti sur 3DO il y a quelques mois. Testé dans Consoles+ n° 41, il avait obtenu la note fabuleuse de 94%. Un jeu très attendu donc...

Po'Ed sur Playstation sortira dans le courant du mois de juin.

Return Fire, le hit qui a fait trembler la 3DO, arrive en juin sur Playstation.

GAME'S S'INSTALLE À MONTPELLIER

C'est dans la capitale du Languedoc que vient de s'ouvrir le douzième maillon de la chaîne Game's. Celui-ci vous offre un vaste choix en matière de jeux vidéo 16 et 32 bits, ainsi que toute l'actualité des titres vidéo-CD. Les adeptes de japanimation y trouveront des mangas, goodies et cassettes vidéo. Le rachat et la vente de jeux d'occasion est également de mise et, pour les clients assidus, une carte de fidélité permet de bénéficier de nombreux avantages.

C'est dans le centre commercial que vous trouverez une boutique Game's. Pour plus de renseignements, appelez le (16) 67 20 12 66.

BRÈVES D'AILLEURS ET D'AUJOURD'HUI

• **88% pour Actua Soccer!** C'est après réception de la version finale que nous avons décidé d'augmenter la note de ce jeu. Eh oui, entre-temps, et avec le manuel, nous nous sommes aperçus que les problèmes d'angles de vue n'étaient que... virtuels! Dont acte.

• **La location des titres Playstation** sera effective en Angleterre dans deux ou trois mois. Sony proposera des boîtes de jeu un peu différentes des versions classiques, et chaque magasin qui le désire pourra à loisir louer ces jeux. En ce qui concerne la France, rien n'a été encore décidé mais il semblerait que les négociations soient en bonne voie. Nous verrons ça dans quelques mois...

• **La Jaguar, console en voie d'extinction.** En effet, alors que nous vous apprenions le mois dernier l'intérêt grandissant d'Atari pour le monde du PC (en rachetant le fabricant de disques durs, JTS), Accord, l'importateur officiel des produit Jaguar en France, a déposé le bilan. On apprend en outre qu'une vingtaine de personnes de la structure américaine ont été remerciées. Il semblerait donc qu'il n'y ait plus beaucoup d'espoir. Mais que fait la S.P.A.?

• **Ils en veulent, les bougres...** Et ils ont bien raison! Ils sont trois, adorent la Saturn et le font bruyamment savoir par l'intermédiaire de leur fanzine "Sega World". Le deuxième numéro est déjà disponible, et il s'est considérablement amélioré. Si vous êtes dans le "move saturnien", n'hésitez pas à y jeter un œil: c'est pas trop cher et sympa. Pour plus de renseignements, contactez David au 43 65 48 77.

• **Du 17 avril au 2 mai**, vous pourrez visionner la majorité des films d'animation présentés au prix Pixel-Ina et en apprendre un peu plus sur le salon Imagina au Carré Seita, 10 rue Surcouf, à Paris, dans le 7e arrondissement.

• **Fusion.** Même si cette information ne concerne que de très loin notre petit monde du jeu vidéo, il est toujours intéressant d'apprendre que les sociétés Silicon Graphics et Cray Research viennent de fusionner. A l'origine des plus puissants super-calculateurs mondiaux, ces deux sociétés risquent bien d'imposer une hégémonie sans limite sur ce marché. Sun Microsystems a certainement du souci à se faire...

• **Probe** a été désigné pour réaliser l'adaptation sur Playstation de Hexen (la suite de la suite de la suite de Doom). La sortie américaine est prévue pour les environs de juillet.

• **Lucas Arts, SNK et... Atari** (!) ont signé pour développer des jeux Playstation. Le premier jeu de Lucas Arts sera l'adaptation de leur mythique Ballblazer. SNK va convertir King of Fighters 95, suivi de Samurai Shodown et Fatal Fury. Miam! Atari, quant à lui, se chargera d'adapter Tempest 2000 et Defender 2000, et on parle également d'Alien Vs Predator.

NOUVEAUX MAGASINS
ANNECY - 3, rue de la PAIX
CREIL - 7, rue de la République
CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
DIEPPE - 4, rue Saint Remy

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MONTPELLIER - TROYES - COURBEVOIE - MOULIN

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - World Advanced war
Actua Soccer - Dragon Ball Z
Olympic Games Vol.1 - Toshinden - True Pinball
Gex - Wangan Dead Heat - Gunbird
Darius Gaiden - Primal Race - X-Men

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un tee-shirt
*dans la limite des stocks disponible
1990,00 Frs*
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Road Rash - NBA Live 96
Wing Commander III
Chronicle of the sword - Wiew Point
Myst - John Madden Foot 96
Alone in the dark 2 - Philosoma - Olympic Soccer
Olympic Games Vol.1 - Dragon Ball z

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe , fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !**
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30
- **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79
- **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14
- **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !**
- **63 CLERMONT-FERRAND** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81
- **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50
- **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- **76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau !** - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33 - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13
- **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69
- **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

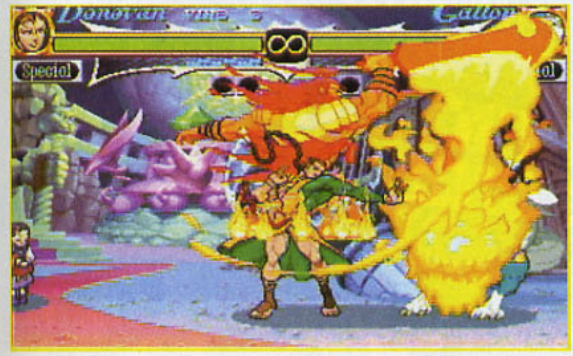
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. ..: la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Vampire

Vampire Hunter, une production estampillée Capcom, connu des amateurs d'arcade sous le nom de Darkstalker, se dote aujourd'hui d'une suite sur la Saturn, Vampire Hunter Darkstalker's Revenge. Ce jeu de baston en 2D, fidèle à la tradition des productions de Capcom, vous propose de choisir entre quatorze personnages différents, qui ont tous en commun un look un peu mystique. Entre Zabel le mort-vivant, Felicia la petite chatte, Lei-Lei la fantôme, etc., on ne sait vraiment que choisir! D'autant que chacun d'eux possède deux ou trois Furies, lesquelles peuvent, comme dans Samurai Shodown, être réalisées lorsque la jauge de puissance du personnage est remplie. Mais là, il devient possible d'enchaîner plusieurs Furies de suite! Les boutons L et R servent quant à eux à simplifier les manip.

La première Fury de Felicia se finit par un bon Dragon Punch.

En outre, les combattants disposent de plusieurs coups spéciaux (Dragon Punch, boule de feu, Hélicoptère...), réalisables grâce à une manipulation particulière qui dépend du niveau de puissance (Power) atteint. Ce genre d'attaque est particulièrement efficace. Pas moins de six boutons sont utilisés... pour doser la force des coups portés. Les projections sont elles aussi au rendez-vous, certaines étant très originales. Mais ce n'est pas tout, puisque les Breakers n'ont pas été oubliés! Ils permettent de briser net un enchaînement ou la garde de l'adversaire. Enfin, le nombre de Combos effectués s'affiche automatiquement à l'écran. Un mode Turbo permet de speeder les combats un maximum, mais il est également possible de régler la vitesse du jeu dans le menu des options, et ce de façon plus subtile (en lui conférant une valeur de une à quatre étoiles)! Les décors sont très jolis et plusieurs éléments en arrière-plan sont animés, dont un gigantesque robot, des perroquets, des ballons... Il est même possible de se défouler sur certains éléments au premier plan. La musique, très variée, soutient au mieux l'action. Vous devriez pouvoir vous jeter sur Vampire Hunter dès le mois de juin!



Donovan est un flambeur, qui l'eût cru?

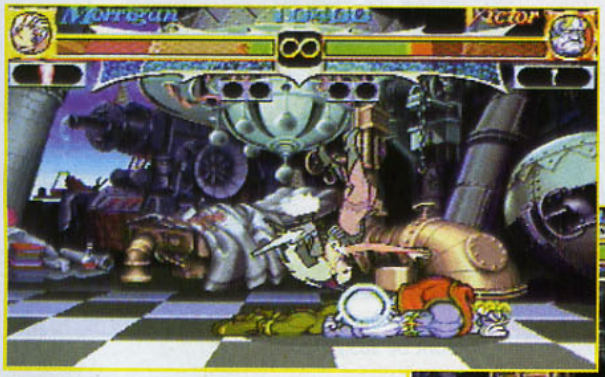
Il faut être au courant pour ne pas se faire griller.

Anakaris a transformé Felicia en gentil petit chat.

Hunter

Une tranche de Felicia? Pour être en bonne santé, faites comme Cheub: mangez du chat.

Les bandelettes de la vieille momie, une aventure de Tout-en-carton!



Une projection très spectaculaire.

Felicia a ramené ses copines, histoire de lui donner un coup de patte.

Deux Morrigan pour le prix d'une!

Donovan écrase les prix!

Un petit câlin version chatte!

MORRIGAN

ZABEL

LEI-LEI

Resident Evil

Reprenant le système d'angles de vue en 3D d'Alone in the Dark, Resident Evil, prévu pour juin sur Playstation, est un jeu d'aventure qui tranche radicalement avec les récentes productions de Capcom. Pas de combat en 2D. Pas de petit bonhomme en armure qui défie les lois de la gravité en réalisant des doubles sauts. Pas de Mickey aux grandes oreilles. Mais des araignées titanesques. Des zombies cannibales. Des têtes qui explosent. Du gore. Du gore. Et encore du gore... Vous vous retrouverez au cœur d'une bâtisse millénaire dans laquelle le gouvernement aurait réalisé une série d'expériences biogénétiques. Dans la peau d'une robuste experte en démolition (Jill Valentine) ou dans celle d'un tireur d'élite émérite (Chris Redfield), il va vous falloir retrouver une expédition partie enquêter dans cette demeure, et qui a récemment disparu. Le scénario varie selon le choix du personnage initial, mais, dans tous les cas, il vous faudra fouiller la demeure de fond en comble afin de découvrir ce qui s'y est réellement produit. Au gré de vos déambulations, vous devrez résoudre certaines énigmes, et récupérer de nouvelles armes (hache, tronçonneuse, bazooka, marteaux... miam!) pour vous défendre des monstres qui infestent les lieux.

Les têtes qui explosent sont monnaie courante dans Resident Evil. Ames sensibles, s'abstenir.

Lorsque vous tirerez dans cette araignée, des milliers de petites bestioles venimeuses s'échapperont de ses plaies.

Ce serpent ne va pas rester couché longtemps. Gardez vos distances...

Vous êtes content de vous? Et c'est vous qui allez payer le nettoyage de moquette?...

Les angles de vue contribuent largement à l'atmosphère angoissante de la bâtisse.

Vous pourrez accéder aux différentes pièces depuis le hall d'entrée.

Par minitel : 36 15 SIMPSONS
THE SIMPSONS
36 68 00 23
THE SIMPSONS™ & © 1996 - 20th Century Fox Film Corp.
Joue à MORTAL KOMBAT par téléphone et gagne ta cartouche de jeu ou ton T-shirt MKIII !
MORTAL KOMBAT
36 68 20 10
© Adrian Bay - 3668 : 2,23 F/mn - 3615 : 1,29 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.
La ligne des ados
La Ligne des Ados est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer avec des mecs ou des nanas, et te faire pleins de nouveaux amis.
Il y a en ce moment-même une cinquantaine d'Otakus connectés !
Appelle tout de suite au: 36 68 11 10
Tu peux aussi appeler de Belgique au 0900•29•910 pour tous les jeux.

Horned Owl

Déjà disponible en import depuis quelque temps, Horned Owl est le Virtua Cop de la Playstation. Bénéficiant d'un habillage tout en 3D précalculée, le joueur va devoir blaster de l'alien dans les rues d'une ville, dans les halls d'un aéroport ou dans l'antre du grand méchant. Comme de bien entendu, vous allez pouvoir exploser tout ce qui bouge mais vous n'aurez qu'un seul type d'arme à votre disposition. Si vous pouvez bénéficier d'un méga-tir (en maintenant la pression), il n'en reste pas moins limité. Mais des grenades sont également de la partie. Le déroulement du jeu est identique à celui de tous les jeux du genre: assez linéaire. Mais l'action est soutenue et l'ambiance dense à souhait, grâce à de petits dessins animés qui entrecoupent les niveaux.

On reconnaîtra facilement la patte de Masamune Shirow ("Appleseed", "Ghost in the Shell").

Vous remarquerez l'inscription "Metallica" sur le bouclier de ce boss.

Le premier niveau se déroule dans les rues de la ville, et vous amène vers l'aéroport.

Vous pouvez détruire certains éléments du décor.

SONY/PLAYSTATION
JEU DE TIR
mai

Pas de grande difficulté pour battre les premiers boss.

Ultimate Mortal Kombat 3

GT INTERACTIVE/SATURN
BASTON
mai

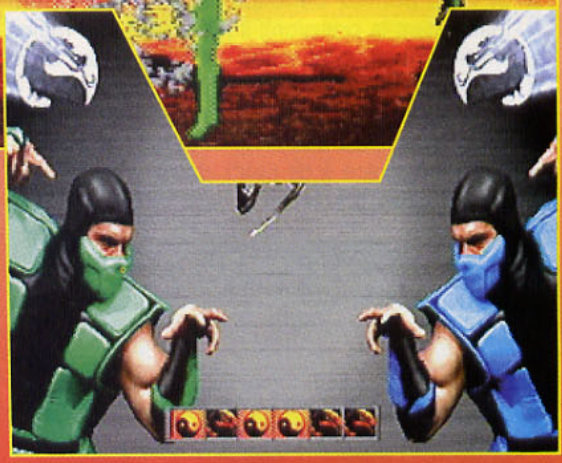
Il fait beau, c'est le printemps. Les petits oiseaux gazouillent et les six mois d'exclusivité de Mortal Kombat 3 sur Playstation touchent doucement à leur fin. Ce fut une cruelle attente pour tous les petits bastonneux saturniens, mais qu'ils se rassurent: leur patience n'aura pas été vaine, car voici venir Ultimate Mortal Kombat 3. Cette version comporte cinq nouveaux combattants, des nouveaux décors et trois personnages secrets, dont deux inédits: Ermac et Classic Sub-Zero (l'ancien modèle). Ce qui fait, en tout et pour tout, pas moins de vingt-deux combattants. Si les nouveaux personnages sont des habitués de la série (Jade, Scorpion, Kitana, Reptile et Mileena), leurs coups spéciaux, eux, ont été réactualisés, et ils maîtrisent désormais les Combos et les Animalités. Bien joué, Sega! D'autant plus que, hormis ses accès CD un peu longuets, la version Saturn n'a rien à envier à la version Playstation. En définitive, Ultimate Mortal Kombat mérite bien son nom, si toutefois les accès CD de la version bêta daignent être corrigés.

Kitana est toujours aussi efficace avec son éventail.

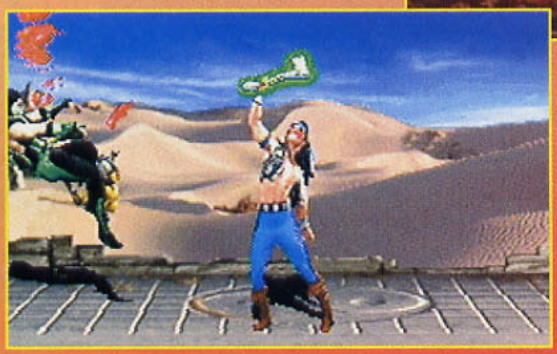
Scorpion est de retour avec son fameux coup du "serre-moi la pince".

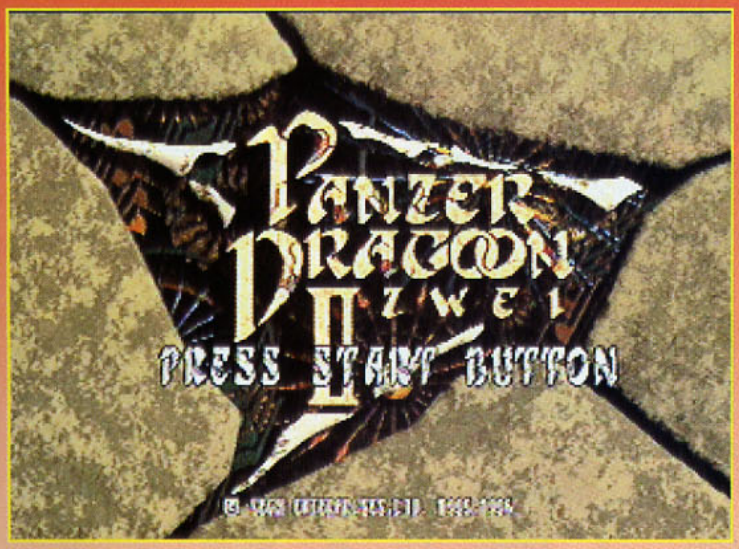
Pour son Animalité, Scorpion se transforme en... pingouin!

Vous comprenez pourquoi elle s'appelle Jade?



Vingt-deux personnages avec les trois persos cachés (Ermac, Classic Sub-Zero et Smoke). Qui dit mieux?



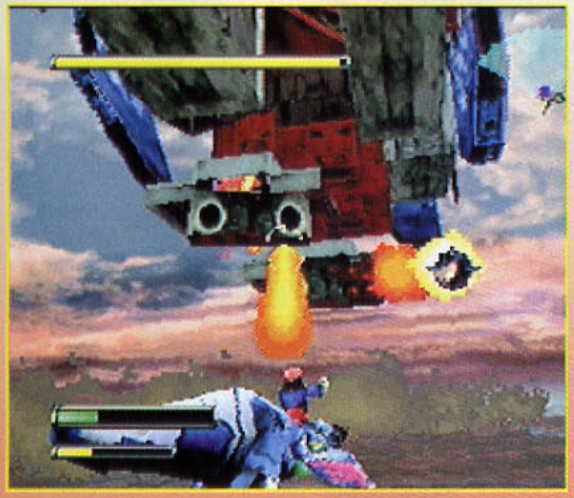


SEGA/SATURN
SHOOT-THEM-UP
mai

Panzer Dragoon est de retour. D'habitude, dans un deuxième épisode, les héros sont plus forts, plus gros, plus méchants. Ici, c'est le contraire. Votre monture n'est plus qu'un bébé dragon qui, au début du jeu, ne saura même pas voler. Rassurez-vous, il apprendra très vite. Panzer Dragoon 2 semble encore plus prometteur que son prédécesseur. Le principe reste inchangé, mais les améliorations sont nombreuses. Même si on ne contrôle toujours pas la trajectoire, on peut manœuvrer beaucoup plus librement qu'auparavant et de nouveaux angles ont fait leur apparition. Ainsi, plus rien ne vous empêche de vous décaler sur les côtés ou de prendre de la hauteur. Cette nouvelle liberté d'action augmente largement l'intérêt du jeu. Mais ce qui reste le plus impressionnant dans Panzer Dragoon 2, c'est la taille des ennemis et la beauté des décors. Toute la rédaction est tombée en extase devant les six niveaux du jeu. Après l'excellent Sega Rally, la Saturn tient avec Panzer Dragoon 2 un titre d'une qualité extraordinaire.

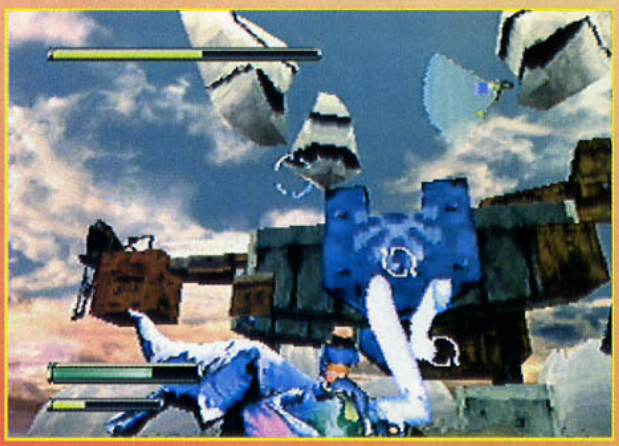
Admirez ce demi-boss au cœur de la forêt. Et l'animation ne rame pas d'un chouïa.

Il est courant de voir des ennemis de cette taille dans Panzer Dragoon 2.



Même s'il est désormais possible d'éviter les tirs ennemis, il est toujours plus prudent de détruire l'adversaire.

Le rendu de l'eau est magnifique, avec un effet d'ondulation très réussi. En plus, le boss est génial.



Le système de verrouillage des cibles n'a pas changé: toujours aussi efficace.

Olympic Soccer

US GOLD/PLAYSTATION-SATURN
FOOTBALL
juin

US Gold chausse ses crampons et se lance dans la compétition du meilleur jeu de foot sur 32 bits. Alors, qu'est-ce qui pourrait vous faire craquer sur ce jeu de foot plutôt que sur un autre? Un environnement et des joueurs tout en 3D et animés en temps réel, comme l'annonce l'éditeur? Mais attention, de la vraie 3D, faite à la main et roulée sous les aisselles. On peut donc s'attendre à des angles de vue illimités et à des actions sur le terrain plus vraies que nature. Pourtant, la Motion Capture n'a été utilisée qu'avec parcimonie, juste là où il faut, comme l'affirme un graphiste de Silicon Dreams, qui déclare au passage que le mariage de l'animation traditionnelle et de la Motion Capture ne peut être que bénéfique pour la jouabilité. Parmi la ribambelle de jeux de foot déjà présents, Olympic Soccer occupe une place d'outsider. Résultat du match en juin, après le test.

Olympic Soccer semble très prometteur.

3D jusqu'au bout des ongles.

Un curseur en forme de flèche indique le joueur contrôlé.

NBA Live 96

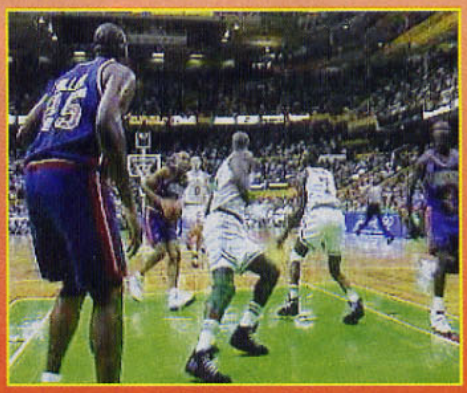
Avec Total NBA 96, NBA in the Zone et bientôt NBA Live 96, la concurrence des simulations de basket sur Playstation promet d'être rude! Et Electronic Arts, qui signe là son premier jeu de basket sur 32 bits, risque fort de créer la surprise. NBA Live 96 est en effet une véritable simulation de basket qui, de plus, profite du moteur 3D maison de E.A., le Virtual Stadium. Avec des angles de vue en pagaille (plus d'une quinzaine!), des séquences en Full Motion Video saisissantes et des stratégies nombreuses et réalistes, Electronic Arts a mis tous les atouts de son côté. Reste à voir si, au final, la jouabilité et le fun seront au rendez-vous.

ELECTRONIC ARTS/PLAYSTATION
BASKET
mai

On peut changer de stratégie (offensive ou défensive) en cours de match.

Avec NBA Live 96 sur Playstation, Electronic Arts associe stratégie et 3D spectaculaire.

Les angles de vue sont très variés.


Les séquences en Full Motion Video sont excellentes. Ça chauffe!

Tout commence par une sombre histoire de meurtre...

Du côté des écuries, on trouve le forgeron. S'il n'est pas très bavard, ce qu'il fabrique vous sera en revanche fort utile.

Chronicles of the Sword

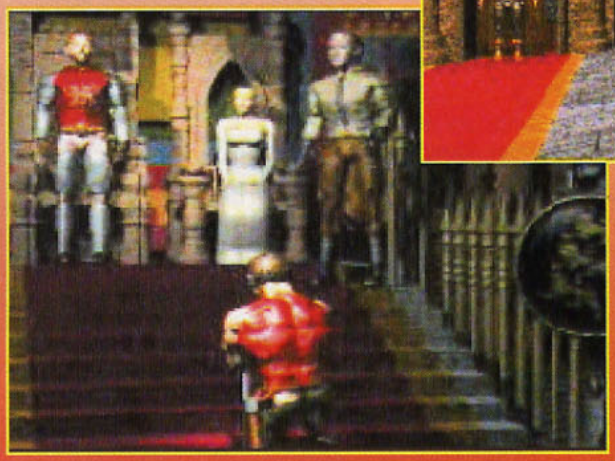
Morgane est une sorcière. Soignez le mal par le mal...

PSYGNOSIS/ PLAYSTATION AVENTURE fin avril

Inspiré de la célèbre légende des chevaliers de la Table ronde, Chronicles of the Sword est une véritable invitation au voyage dans un univers d'heroic-fantasy et de magie. Son système de jeu et sa grande qualité graphique rappellent incontestablement le célèbre Myst, dont la sortie sur Playstation est également prévue pour le mois d'avril (heu, dis... tu me payes un restau, Benoîte?). Vous incarnez ici Sir Gwain, et devez faire de lui un chevalier de la Table ronde. Une longue et difficile quête, fortement teintée de sorcellerie, vous attend. Les déplacements de votre personnage s'effectuent à l'aide d'un curseur, une petite flèche telle que l'on en rencontre sur PC ou Macintosh. Il est d'ailleurs vivement recommandé de jouer avec la souris, la jouabilité n'en sera que meilleure. A en croire Psygnosis, le jeu ne comprend pas moins de cent lieux à explorer et une trentaine de mini-quêtes à réaliser pour parvenir à déjouer les plans de la maléfique Morgane. Et, rien que pour mener à bien la première quête, il faut compter une bonne heure de jeu (et avec de l'aide!). Patience, donc: le jeu ne sera disponible qu'à la fin avril. Test complet dans le prochain numéro...

Votre rencontre avec Merlin va vous étonner: pas un poil sur le menton, pas de longue robe, mais un jeune et beau garçon bien baraqué... Spy tout craché, quoi!

La fameuse Table ronde des chevaliers.



La salle du trône et ses habitués: le roi Arthur, sa femme, Merlin... et vous, Sir Gwain.

L'invasion des araignées géantes.

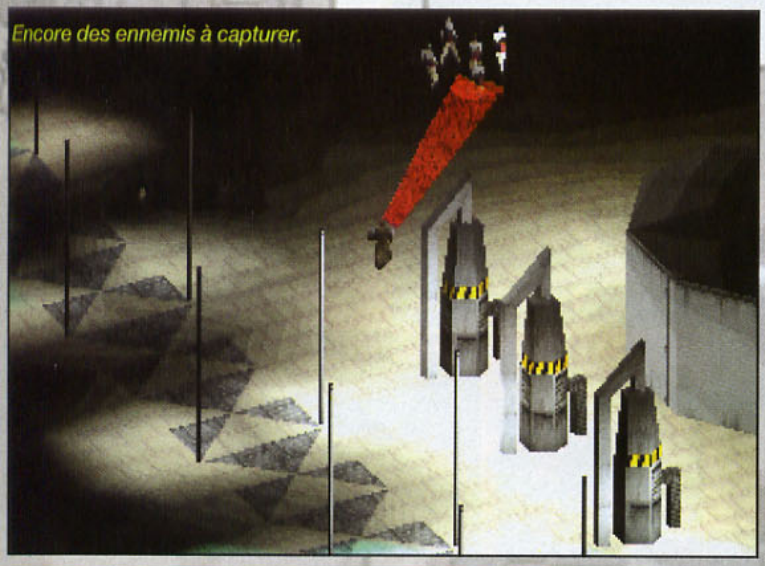
Le lance-flammes et sa fumée.

SYND THE CORP

LE GRAND RETOUR

Prêt pour une plongée dans les abysses sombres et futuristes de la suite de Syndicate? Prêt à faire fonctionner à plein rendement votre matière grise? On vous aura prévenu: au menu, stratégie complexe pour missions mouvementées. Et, surtout, que les âmes sensibles s'abstiennent, car des innocents vont encore morfler sur votre passage...

Elvira



Encore des ennemis à capturer.

Syndicate premier du nom avait fait ses armes sur PC et Amiga avant d'être converti sur Megadrive, Super Nintendo et Jaguar. Côté morale, l'équipe de cyborgs que vous dirigez dans le jeu n'hésitait pas à tirer sur des innocents et sur la police pour atteindre son but ultime: éliminer les syndicats du crime concurrents afin de diriger la planète... Un objectif pas franchement noble mais un jeu vraiment passionnant pour les amateurs du genre! A la fin du jeu, votre Corporation dominait le monde et toutes les populations grâce à une puce installée dans les cerveaux humains. On rigole, on rigole...

Encore plus glauque...

La suite de ce Syndicate, nommée Syndicate Wars, vous plonge dans une ambiance tout aussi noire. Cent ans ont passé et le futur de notre monde est toujours sinistre! Certaines des puces contrôlant les esprits humains ont cessé de fonctionner et les hommes, libérés de leur emprise, commencent à prendre conscience de la réalité qui les entoure. C'est pourquoi de nombreuses révoltes et jacqueries éclatent un peu partout. Certains des humains se tournent vers la religion, ou plutôt vers une secte étrange nommée l'Eglise de la Nouvelle Epoque, qui dispense l'enseignement d'une culture extraterrestre et dont les buts ne sont pas exactement d'œuvrer pour l'amour et la charité... Outre cette secte, dont l'ampleur ne cesse de croître, des gangs de punks, profitant de la désorganisation de la Corporation, se multiplient et prennent le contrôle ici et là.
A priori, ce sont les plus aimables du lot. Le tableau ne serait pas complet sans le syndicat de la Corporation lui-même qui, vous vous en doutez, entend rétablir sa suprématie sur tous les autres groupes... Par tous les moyens.

Encore plus captivant...

Action, réflexion et stratégie sont de mise pour ce nouveau volet attendu sur Playstation. Cette fois, vous pouvez choisir votre clan dès le début du jeu pour effectuer des séries de missions d'autant plus variées. A vous de jouer le rôle d'un membre éminent de l'Eglise ou celui d'un agent du syndicat de la Corporation. Dans le premier cas, vous êtes sous les ordres de l'ORG, l'organisation qui dirige l'Eglise, plus connue sous le nom des Nine. A vous de recruter de

Des effets de lumière parsèment tout le jeu.

THE BLADE BROTHERS

Un look assorti au jeu pour l'équipe du terrible et trépidant Syndicate Wars! De gauche à droite: Ian Shaw (programmeur), Sean Masterson (designer des niveaux), Russel Shaw (bruitages et musique), Peter Molyneux (producteur), Mike Diskett (programmeur en chef) et Mike Man (artiste en chef).

MACHINE: Playstation et PC
EDITEUR: Bullfrog
SORTIE: juin 1996

ICATE
RATE WARS

ES BLADE RUNNERS

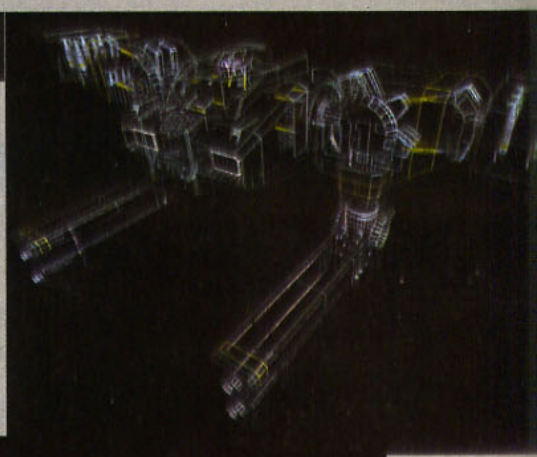
Plus de trente villes sont au programme de votre séjour avec Syndicate.

nouveaux adeptes et de détruire les Syndicats et les indépendants. Au cours de vos missions, vous apprendrez l'objectif caché de l'Eglise, qui désire réveiller un alien enfoui sous le pôle Sud lors d'une fonte des glaces qui noiera l'ensemble de l'humanité!
En dernier lieu, si vous gagnez, vous exterminerez les Nine sur la Lune et ferez ainsi disparaître l'Eglise. Vos missions sont tout autres si vous jouez un agent de la Corporation, même si le but ultime est également de tuer les Nine sur la Lune. Une fois le jeu terminé dans l'un de ces deux choix de base, vous pourrez incarner un punk pour remplir les missions imparties à ce troisième lobby.
La complexité des missions atteint alors son paroxysme car, dans ce scénario, les Nine de l'Eglise ont gagné, et il vous faudra sauver un maximum d'humains avant que le cataclysme qu'ils projettent ne survienne.
L'armement dont vous disposerez est à la hauteur de la difficulté de vos missions. Un arsenal de vingt-quatre armes différentes, de l'Uzi au lance-flammes en passant par le laser, les mines au napalm ou encore les lames de rasoir, voilà qui devrait faire l'affaire.

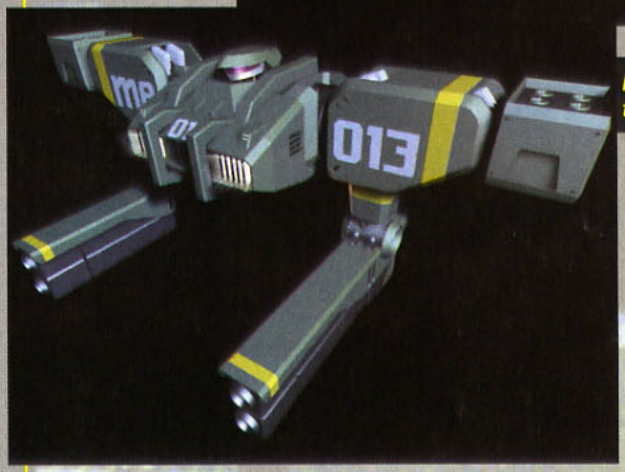
Encore plus visuel...

On n'est pas sur Playstation pour rien! La 3D isométrique du jeu est enrichie de rotations à 360° pour l'environnement du joueur, et de nombreux effets de lumière ajoutent encore à l'ambiance futuriste. Plus de trente villes peuvent être visitées et elles sont entièrement destructibles: ce n'est pas un jeu pour les enfants de chœur, et la réussite des missions dépend de votre stratégie, à élaborer avec soin. Il vous faudra voyager dans deux ou trois sites différents pour mener à bien chacune d'elles.
Un Syndicate qui semble encore plus riche et plus tactique, puisque le déroulement du jeu dépendra de votre choix de base. Pour quel groupe choisirez-vous de tuer?

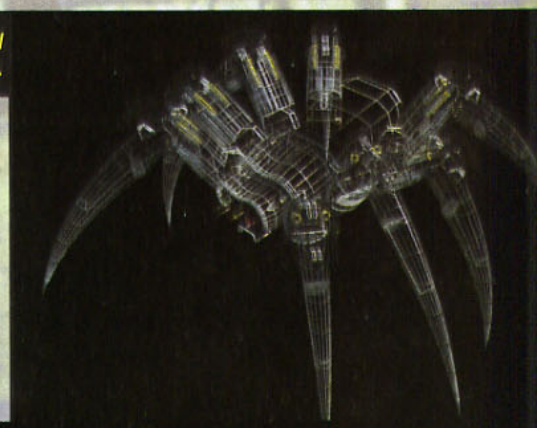
FILS DE FER ET TEXTURES



Squelette du robot en 3D.



Placage des textures.



Squelette en fil de fer.

Habillage d'une araignée mécanique...

TIPS

Salut à tous. Ce qui vous attend ce mois-ci, c'est chanmaille! Que de la grosse pointure au tournant, du hit, du gros titre, messieurs-dames. Des tips, oui, mais que sur de bons jeux, s'il vous plaît! Dans X-Men vous jouerez avec Juggernaut, dans Virtua Fighter 2, vous bénéficierez d'un tableau d'options supplémentaire, dans Sega Rally, vous aurez une nouvelle voiture, dans Total Eclipse Turbo un Select Stage, etc., etc. Ce lot de nouveautés devrait satisfaire la majorité d'entre vous. A l'heure où j'écris ces lignes, j'attends l'arrivée en boutique du dernier Squaresoft, j'ai nommé Bahamut Lagoon, bientôt en import sur Super Famicom. Et je l'attends l'écume aux lèvres, mais je trépigne aussi d'impatience pour Tekken 2 sur Playstation (encore presque un mois). C'est pas possible, ça, nous faire poireauter à ce point-là. Et attendez, c'est pas fini: bientôt dans les salles d'arcade, c'est une nouvelle version de Street Fighter, SF Zero II, qui devrait vider vos poches. Capcom n'arrête pas de pousser le bouchon, mais, dans tous les cas, ça ne nous empêchera pas de tricher. Goodbye and see U next month!

Switch

SATURN — SEGA RALLY

Heureusement pour Sega et ses fans, les conversions réalisées par l'AM2 (son équipe de développement) sont désormais bien meilleures que lors des débuts de la Saturn. Peut-être le saviez-vous déjà, mais il existe plusieurs astuces qui vous permettent d'obtenir le mode Mirror, la Stratos, ou encore de vous mesurer à elle, et de contrôler les zooms lors du Replay. Pour sélectionner la course de Lake Side, il n'y a pour l'instant pas d'autre moyen que finir le championnat premier. Pour l'instant...

Attention les deux tips ci-dessous sont à effectuer sur cet écran.

Pour jouer avec la Lancia Stratos

Placez-vous sur "Arcade" et faites: X, Y, Z, Y, X. Aucun son ne retentit, mais vous pouvez vérifier si votre tip a correctement fonctionné en allant faire un tour dans l'écran de sélection des véhicules.

C'est ici qu'il faudra bouger ses petits doigts sur le pad.

Sans valider votre choix, appuyez sur Bas lorsque vous êtes sur une voiture normale. La Stratos apparaît alors comme par enchantement.

La Stratos en action: avec une vitesse de pointe de 240 km/h, la moindre petite bosse vous fera voltiger à des hauteurs vertigineuses.

Pour jouer contre la Lancia Stratos en mode Practice

Maintenez la pression sur Z et validez avec C. Maintenez Z jusqu'au début de la course.

Vous pouvez vous mesurer à la fameuse voiture. Remarquez que cela ne vous empêche pas de la sélectionner au préalable.

Pour disputer une course en mode Mirror

Maintenez la pression sur Y et validez avec C. Maintenez Y jusqu'au début de la course.

Le mode Mirror est parfait pour qui connaît trop bien le circuit: tous les virages y sont inversés. Restez calme.

Pour zoomer à volonté lors du Replay

Pendant le Replay, maintenez Z et Bas, puis zoomez en avant ou en arrière avec L ou R.

Vous pouvez admirer vos exploits sportifs sous tous les angles.

SATURN

X-MEN

Si mes souvenirs sont bons (et ils le sont!), Marc vous a déjà donné un tip qui permet de jouer avec Akuma, également nommé Gouki, dans Consoles+ n° 51. Le tip du jour vous permet d'utiliser un personnage tout aussi intéressant que le susnommé. Il s'agit de Juggernaut, que nous connaissons sous nos douces latitudes sous le nom de Fléau. Sa puissance est phénoménale, mais comme on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre, il est très lent. Mais voyons plutôt comment procéder.

Pour jouer avec Fléau

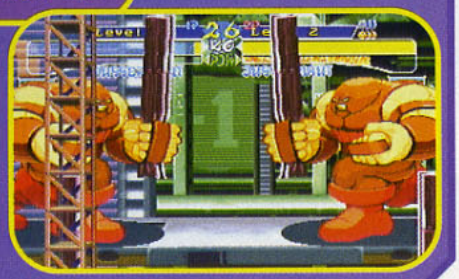
• Premier joueur. Sur le tableau de sélection des personnages, placez-vous sur Spiral pendant trois secondes, puis, rapidement et sans vous arrêter, sur: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolverine, Omega Red. Revenez sur Silver Samurai, et arrêtez-vous dessus pendant trois secondes. Puis appuyez simultanément sur A, C et Z. Faites un premier match avec Gouki. Revenez sur la grille de sélection des personnages. Appuyez sur Diagonale/Haut/Gauche jusqu'à l'apparition de Wolverine. Appuyez de nouveau dans la même direction pour faire apparaître Juggernaut.

• Deuxième joueur. Placez-vous sur Storm et livrez un seul combat. Une fois revenu sur la grille, attendez trois secondes, puis passez sur les personnages suivants assez rapidement et sans vous arrêter: Cyclope, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai. Arrêtez-vous sur Storm pendant trois secondes, puis validez en appuyant simultanément sur A, C, Z. Pour sélectionner Juggernaut, reportez-vous au tip pour le premier joueur.

Commencez par réaliser le tip pour le premier joueur. Avec la deuxième manette, placez-vous sur Storm de façon à être prêt pour le tip du deuxième joueur.

Une fois les deux tips réalisés, engagez un combat Gouki contre Gouki.

Et voilà, vous pouvez jouer avec Juggernaut contre Juggernaut.



Pendant le combat, vous pouvez remarquer que des barres de fer ont fait leur apparition. Pour vous en saisir, faites deux fois Bas et X.

CONSOLES+

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?
Tape 3615 TCPLUS
ou appelle le 36 68 00 64
et consulte tous les tips
sur un max de jeux.
En plus, sur le 3615 TCPLUS,
tu peux parler tips en direct
le mercredi de 14 heures à 18 heures
avec Switch,
et le vendredi aux mêmes horaires
avec le Panda, la bête des mangas.

COIN-OP
Import Japon-USA

Ultra 64
Sony Playstation
Saturn
3DO
NeoGeo CD
Super Famicom
Megadrive

PC CD-Rom
....

Vente par correspondance
Réparations
Carte de Fidélité

Internet:
http://www.cyber.ch/coin-op/

1022 Chavannes s/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

SUISSE

TIPS

PLAYSTATION — RIDGE RACER REVOLUTION

Quel plaisir d'apprendre qu'il existe quelques astuces pour ce jeu de course qui a été pendant longtemps mon titre fétiche. Il l'est toujours, mais étant donné que les Memory Cards disparaissent mystérieusement à la rédaction, et qu'on est de nouveau en rade, j'ai abandonné mes investigations. Le premier de ces tips permet d'accéder à un nouveau mode de jeu. Dans celui-ci, il faudra effectuer le plus d'acrobaties possible avec sa voiture. Quant à la seconde manip, son intérêt m'échappe carrément...

Pour avoir un nouveau mode

Juste après avoir validé pour une nouvelle course, appuyez simultanément sur Croix et Carré. Maintenez la pression jusqu'au début de la course.

C'est juste après cet écran qu'il faut réaliser le tip.

Dès cette inscription ("Spinning Point"), les acrobaties les plus folles vous sont permises. Il y a trois "Spinning Point" par course.

Votre score s'affiche. Si vous trouvez un moyen efficace de gagner des points, n'hésitez pas à m'écrire ou à téléphoner.

Pour avoir un Secret Bonus

Ne tirez absolument pas pendant le Galaga. A la fin, la machine confirme l'apparition d'un mystérieux Secret Bonus.

Ce tip a des effets plutôt mystérieux: les plans des circuits et les véhicules semblent tourner plus vite sur eux-mêmes (écran de sélection). Si vous découvrez quelque chose de plus intéressant, n'hésitez pas à me le faire savoir...

CONSOLES +

Participe au grand concours de tips. Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le 3615 TCPLUS. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

PLAYSTATION — TOTAL ECLIPSE TURBO

Après un tour sur 3DO, c'est sur Playstation que Total Eclipse fait son apparition. Mais en plus simple, toutefois. Les programmeurs ont cru bon de ne pas placer la barre trop haut, pensant que le public de Sony serait moins âgé. Toujours est-il que le jeu est quand même bien difficile. Un Select Stage vous aidera sûrement.

Pour choisir son stage

Dans le menu des options, placez-vous sur "Passwords", puis maintenez la pression sur Select et faites: Triangle, L1, Carré. Relâchez Select et tapez: Triangle, L1, Carré, Triangle, L1, Carré. Le Select Stage apparaît.

C'est ici qu'il faut se placer pour faire la manipulation.

Une fois que le Select Stage apparaît, vous n'avez plus qu'à faire votre choix.

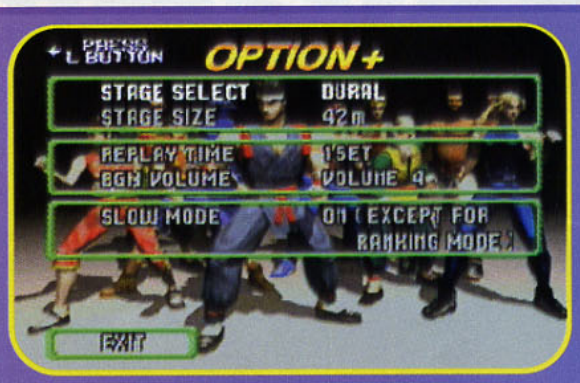
A vous le dernier niveau! Taïaut!

SATURN — VIRTUA FIGHTER 2

On connaissait le tip pour jouer avec Dural. Sachez qu'il existe une autre manipulation, très simple à réaliser, qui vous donnera accès à une page d'options supplémentaire, dans laquelle il vous sera possible de déterminer la taille du ring, le niveau dans lequel vous voulez combattre, la durée du Replay et l'intensité du volume des différents bruitages.

Pour obtenir une page d'options supplémentaire

Entrez dans les options. Placez la difficulté en "Hardest", votre barre en "No Damage", la barre de l'adversaire en "Smallest" et pensez à supprimer la limite de temps. Ensuite, il vous faudra terminer le jeu dans le mode Expert sans perdre un round (attention à ne pas tomber du ring). Une fois le jeu terminé, la nouvelle page d'options apparaît.



Ô bonheur et joie, une nouvelle page d'options s'offre à vous.

Le premier combat contre Dural dans un niveau de 12 mètres avec un Replay qui dure aussi longtemps que le premier round, c'est possible!

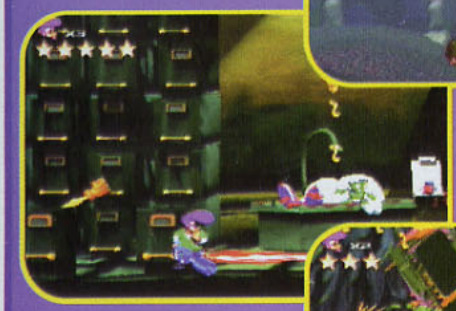
PLAYSTATION — JOHNNY BAZOOKATONE

Le petit héros à la guitare n'a pas eu l'heur de convaincre les foules. Peut-être est-ce dû à sa maniabilité, peu aisée, ou à sa difficulté, mal dosée. Il en effet très malaisé de terminer le premier niveau alors que les suivants semblent beaucoup plus évidents. Pour les gratteux tombés en rade, voici les mots de passe.

Les Passwords de Johnny

Level 2: AFLEAPIT

Level 3: TEASPOON



Level 4: SEDATION

Level 5: VERYNICE

ALLO GAMES
(1) 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET
75 009 PARIS
M° : POISSONNIERE OU ANVERS

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h15

ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PSX ET SATURN D'OCCASIONS

PSX SONY	
VIEW POINT :	269 F
LOADED :	279 F
TOSHINDEN :	249 F
WIPE OUT :	259 F
KILLED THE BLOOD :	279 F

SATURN SEGA	
DAYTONA :	279 F
STREET FIGHTER AND MOVIE :	279 F
BUGS :	229 F
RAYMAN :	249 F
THEME PARK	289 F

LE SPECIALISTE DE L'ECHANGE :

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE : 25 FRS/échange (jeux de même valeur)

PLAYSTATION SEGA SATURN : 40 FRS/échange (jeux de même valeur)

ECHANGE / VENTE PAR CORRESPONDANCE
PRIX INDIQUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)
PORT GRATUIT AU DELA DE 4 ECHANGES
A PARTIR DU 5EME ECHANGE, LE 6EME EST OFFERT !

CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 398 157 230

TIPS

PLAYSTATION — TWISTED METAL

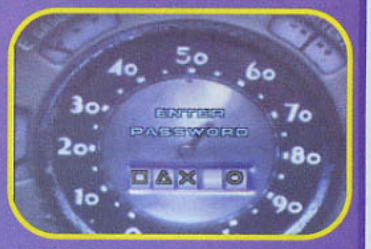
Twisted Metal est un jeu qui met en scène des combats de voitures. Les moins doués d'entre vous auront sûrement éprouvé quelque difficulté à le terminer. Il n'est pas toujours évident de survivre, surtout lorsque l'on a trois ou quatre voitures surarmées à ses trousses. A l'intention de tous les conducteurs qui ont du mal à venir à bout de ce jeu de massacre, voici quelques mots de passe salvateurs.

Les Passwords de Twisted Metal

Warehouse Level 2

Freeway Level 3

Figth For Your Life Level 1 (Contre cinq voitures)



God Mode (invulnérable)

City Park Level 4

Cyburbia Level 5

Spécial Infinis

Rooftop Level 6

Last Boss Level 6

SATURN — PUYO PUYO 2

Puyo Puyo 2 est la suite de Docteur Robotnik sur Megadrive. C'est un jeu de réflexion excellent, avec lequel toute l'équipe s'amuse quand le travail manque ou que le bouclage devient nerveusement insupportable. Ceux qui le possèdent seront sûrement heureux d'apprendre qu'ils peuvent visionner deux clips digitalisés assez tordant tant il est ridiculement niais. Est-ce vraiment une astuce? Oui et non... Quoi qu'il en soit, cela fait plusieurs mois que nous avons le jeu à la rédaction et personne ne semblait connaître l'existence de ces deux vidéo clips kitsch.

Pour voir les clips vidéo de Puyo Puyo

Allez dans le deuxième écran d'options et entrez dans le Sound Test. C'est là que vous trouverez les deux clips.

Placez-vous sur Page Down, puis validez votre choix.

Vous n'aviez jamais visité le Sound Test? Une surprise vous y attend.

Il est pas mignon dans son costume rose, notre chanteur?

TIPS

SNIN — DONKEY KONG COUNTRY 2

Avec Yoshi's Island, ce titre de Nintendo fait office de référence en matière de jeu de plates-formes. La beauté de ses graphismes et sa jouabilité en font un monstre du genre. Dans DKC premier du nom, quelque astuce permettait déjà d'obtenir un capital de cinquante vies. C'est également le cas dans ce deuxième volet, mais il est de plus possible de supprimer du jeu les barils "DK", qui donnent au joueur une seconde chance après une erreur fatale. Deux tips explosifs...

Pour avoir 50 vies et supprimer tous les barils "DK"

Prenez une nouvelle sauvegarde et, une fois à l'écran de sélection du mode de jeu, appuyez répétitivement sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse. Continuez jusqu'à ce que "Cheat Menu" apparaisse et, à cet endroit, faites:

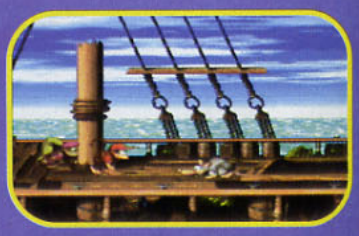
- **B, A, Droite, Droite, A, Gauche, A, X, pour supprimer tous les barils "DK".**
- **Y, A, Select, Gauche, A, Bas, Gauche, A, Bas, pour avoir 50 vies.**

Pour que le ou les tips soient réalisables, il faut faire une nouvelle sauvegarde.

A l'écran de sélection des modes, appuyez sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse.

Continuez pour qu'apparaisse le "Cheat Menu". Une fois au bon endroit, effectuez le ou les tips.

Avec cinquante vies, vous aurez largement de quoi explorer les nombreux niveaux de ce jeu!



Comme vous pouvez le voir sur cette photo du début du premier niveau, les barils "DK" ont disparu.

PLAYSTATION — DOOM

Tout le monde le sait à la rédaction, Doom c'est le jeu culte d'A.H.L. (il possède toutes les versions, de la Game Boy au PC). Lorsque Niiico et moi lui avons appris que nous possédions les mots de passe donnant accès aux niveaux secrets, il nous a arraché la feuille de codes des mains, a foncé tout droit vers la photocopieuse, nous l'a rendue et s'est enfermé dans la salle des Zordis en poussant son fameux cri de guerre: "Yo! je le crois pas, ça! " On ne l'a plus revu de la journée, et l'accès à la salle était impossible puisqu'il s'y était enfermé.

Pour avoir accès aux niveaux secrets

Fortress of Mystery: HCCJT75179

The Military Base: 0J1W3PRCPM

The Marshes: HJJCL68W64

The Mansion: 0K2V4NQBNL

Club Doom: HKKBM57V53

VU A LA TV

joue et gagne au

36 68 11 19

tes meilleures consoles et tes nouveaux jeux (Sega Rally, Virtua Fighter 2, Dragon Ball Z, Total NBA 96, etc...)

la Playstation SONY

la Saturn SEGA

l'Ultra 64 pour toi

MAINTENANT TÉLÉPHONE AU

36 68 11 19

VEGA ÉDITIONS. 2,23 F/MN

SOLUCE ..... DONKEY KONG DIDDY'S KONG QUEST

La solution complète de Donkey Kong Country 2, suite et fin, c'est pour ce mois-ci! Vous saurez tout, du monde 4 au monde spécial, pour atteindre enfin les 102% de vos rêves... Où trouver toutes les salles bonus et les pièces DK de chaque niveau? Suivez le guide et n'oubliez pas que le jeu propose aussi des passages secrets et des raccourcis menant directement à la cible de fin. Mais là, c'est à vous de fouiner sans oublier de faire équipe pour bien prospecter! Un jeu grandiose pour un duo de choc.
Elvira

KREMLAND DINGO

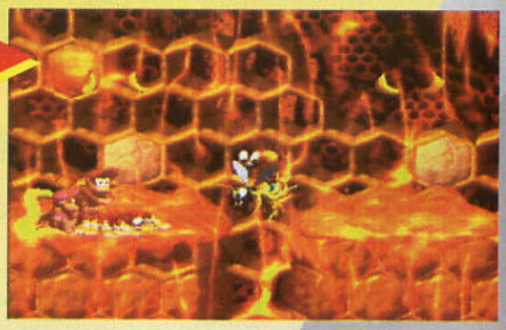
Niveau 1 FRELONS FRÉMISSANTS

3 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Dès le départ, pratiquement sans bouger, faites équipe pour atteindre un crochet en hauteur. Grimpez le long du mur de miel à gauche pour gagner une salle B sur la droite.

• SALLE-BONUS. Sous l'entrée de la première salle B se trouve l'accès à la deuxième... C'est tout bête.

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, allez avec Squitter l'araignée jusqu'au tonneau de la lettre "N". Au-dessus, tissez des toiles en suivant la piste des bananes pour atteindre un tonneau B en haut à droite.



• PIECE DK. Il faut avoir Squitter – vous l'avez trouvée juste avant la sauvegarde, grâce à un crochet situé en hauteur – pour dégommer l'abeille qui masque un trou dans le sol après les hérissons. Descendez et récupérez les bananes et la pièce DK à gauche.

Niveau 2 OBJECTIF ÉPOUVANTE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

•SALLE-BONUS. Le long de la voie de chemin de fer, vous apercevrez un tonneau. Il faut alors sauter du wagonnet. Vous accédez alors à la première salle-bonus.

• SALLE-BONUS. Suivez le deuxième wagonnet ennemi qui vous lance des tonneaux. Des rails en dessous mènent à une entrée B.

• PIECE DK. Après la sauvegarde, sautez en l'air en passant dans la première cabane en bois après la lettre "N".

SNIN

MONDE 4

Niveau 3 EMBROUILLAMINI JOLI

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. La première liane verticale mène sur une plate-forme de bois au début du niveau. Faites équipe pour atteindre le tonneau d'invincibilité et sautez dans le trou en suivant les bananes. C'est juste avant la rencontre avec le perroquet.

• Pièce DK. Carrément hard à dénicher! A la sauvegarde, sautez à travers le mur derrière lequel on aperçoit une banane. Faites une roulade dans le vide avec Dixie, puis sautez pour atteindre la plate-forme d'en face. Transformé en araignée, longez le mur de gauche en montant et empruntez le passage indiqué. La pièce DK se trouve dans cette salle à gauche.

Niveau 4 À BOUT DE SOUFFLE

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Faites équipe au tout début du niveau pour gravir les étages en bois. Une fois en haut, sautez à droite pour accéder à une entrée B.

• Pièce DK. Il faut terminer la course premier en sautant sur les autres concurrents ou en les dépassant. Il s'agit de faire vite. Un conseil: au tout début, un ressort situé à gauche vous donnera tout de suite de la vitesse! Le vainqueur est récompensé par... l'apparition d'une pièce DK, bien sûr!

Niveau 5 MARAIS MARRANTS

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Un tonneau est visible en hauteur dans la première partie du niveau. Faites équipe ou prenez le hérisson bleu par-dessus pour qu'il vous y envoie...

• SALLE-BONUS. Amenez le boulet jusqu'au canon pour accéder à la seconde salle-bonus. Avez-vous remarqué que les boulets et certains coffres peuvent servir de bouclier?

• PIECE DK. La pièce est donnée avec les bonus de la cible de fin. Ne dégommez pas le lanceur de tonneau, mais calculez votre coup de façon à rebondir au bon moment sur un tonneau pour atteindre la cible.

Niveau 6 RAMBI CHAMBARDE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Si vous sautez au-dessus du deuxième tonneau rotatif, un crochet apparaît. Grimpez-y pour accéder à la première salle B.

• SALLE-BONUS. Juste avant le panneau d'interdiction de Rambi le rhino, faites une super-charge sur le mur de droite au-dessous.

• PIECE DK. Avant d'entrer dans la pièce de transformation de Rambi, sautez et un crochet apparaît. Il permet de passer au-dessus de la salle et de s'emparer facilement de la pièce DK. Sinon, c'est également possible avec la super-charge de Rambi.

BOSS ROI ZING STING

Tirez plusieurs fois en visant le dard du roi. Quand il se transforme en petites abeilles, dégommez les jaunes, puis shootez sur la rouge qui reste jusqu'à ce que mort s'ensuive...
Gain: 1 pièce Krem

Bilan: 56%
(avec les 4 premiers mondes complets)
• 4 pièces Krem.
• 3 niveaux secrets ouverts.
• 22 pièces DK.

Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 1)

- Trésor de Swanky: A-A-C.
- Puzzle des Pirates: B-B-C.
- Challenge des Chimpanzés: B-A-C.

Bilan: 63%
- 11 pièces Krem.
- 3 niveaux secrets ouverts.
- 25 pièces DK.

RAVIN RAVI

Niveau 1 FUNESTE FUTAIE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Juste avant la sauvegarde, deux colosses bleus protègent l'entrée d'une salle B. Prenez un tonneau pour défoncer le mur devant le deuxième garde.

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, dégommez les deux crocos sous deux cordes magiques pour déblayer le terrain. Il ne reste plus qu'à anticiper vos sauts pour progresser de corde en corde et atteindre ainsi le tonneau B en hauteur. Synchronisation et rapidité sont de rigueur.

• PIECE DK. On aperçoit le bord d'un tonneau sous la lettre "O". Rendez-vous à la plate-forme suivante, plus basse, et prenez Dixie pour voler vers la gauche à travers le mur.

Niveau 2 ANTRE HANTÉ

3 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Suivez les rails et sautez en longueur pour atteindre une entrée B visible au-dessus de deux abeilles.

• SALLE-BONUS. Au dessus de la première entrée B se trouve une deuxième entrée! Ressautez à la dernière seconde pour l'atteindre.

• SALLE-BONUS. Bien après la sauvegarde, faites un petit saut juste avant les deux abeilles du haut pour aller sur le rail en dessous. L'entrée de la troisième salle-bonus n'est pas loin.

• PIECE DK. Allez sous le porche à gauche juste devant la cible de fin. La pièce DK n'est pas visible, mais elle est là!

Niveau 3 FATALE RAFALE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Juste avant le panneau d'interdiction du serpent, faites équipe ou sauter avec Rattly pour atteindre le tonneau B en hauteur.

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, lancez un tonneau sur un ennemi pour obtenir un coffre à boulets. Amenez-en un au canon.

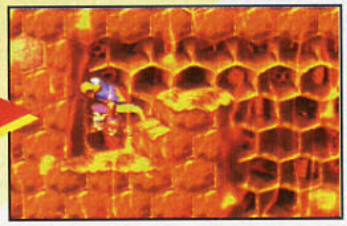
• PIECE DK. Utilisez le vent pour aller à droite à mi-hauteur après la sauvegarde. Chopez la pièce avec Dixie en la dirigeant du haut de la montagne.

MONDE 5

Niveau 4 PERROQUET PANIQUÉ

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Sur la route du troisième perroquet bleu, amenez-le à gauche en passant au-dessus de l'abeille pour une ouverture secrète, située juste au dessus de la lettre "O".



• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, descendez jusqu'au hérisson. Prenez Dixie et volez vers la gauche pour vous agripper à un mur de miel au-dessus de deux abeilles.

• PIECE DK. Prenez Dixie dès le départ du niveau et volez à gauche, vers l'amas de bananes. Et hop, une pièce en poche!

Niveau 5 TOILE DES BOIS

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, dans la descente après la lettre "N", la montagne forme un escalier. En bas, tissez des toiles à droite tout en dégommant les vautours sur le parcours. Quand vous arrivez à droite, un monstre lance des boulets dont un très lent. Revenez sur vos pas en suivant le boulet, qui ouvre un passage en touchant la montagne! Une flèche de bananes vous indique le retour.

• SALLE-BONUS. Avant le panneau d'interdiction de l'araignée, un monstre lance des boulets dans la direction d'une flèche de bananes. Même processus que pour la salle-bonus précédente.

• PIECE DK. Donnée à la cible de fin... Le passage des trois objets de la cible est rapide: anticipez un peu.

BOSS KROW L'INQUIÉTANT

Trois étapes sont nécessaires pour vaincre cet aigle. Evitez les petits aiglons fantômes et sautez sur le visible, qui donne un projectile. Lancez le projectile sur le boss, puis grimpez d'un étage en vous servant de crochets. Même opération en plus rapide. A l'étage au-dessus, il faut grimper sur les cordages en évitant des boulets qui tombent. Un conseil: restez constamment en mouvement pour ne pas vous faire toucher. Ultime opération en haut pour obtenir une pièce Krem.

Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 2)

- Challenge de Cranky: B-A-A.
- Lave Lumineuse: C-B-A.
- Jeu des Gorilles: B-C-C.

Bilan: 68%
- 1 pièce Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 27 pièces DK.

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 3)

- Farce de Funky: A-B-C.
- Marécage Marrant: B-C-B.
- Prix des Primates: B-A-C.

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 4)

- Vernis avec Wrinkly: C-A-C.
- Kwiz Kwagnant: B-B-A.
- Butin de Babouins: C-B-C.

CASTEL DE K. ROOL

Niveau 1 ABYSSES ARCTIQUES

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Nagez avec Enguarde l'espadon jusqu'au premier tonneau DK. Au-dessus, deux bananes indiquent le mur de gauche à exploser avec la super-attaque de votre monture.

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, bien plus loing que la pièce DK, allez jusqu'au ballon de vie rouge à gauche. Au-dessous du ballon, traversez le mur de droite pour trouver un panneau d'interdiction de l'espadon et l'entrée d'une salle B.

• PIECE DK. Après la sauvegarde, montez jusqu'au tonneau DK. Passez les étoiles de mer et, en haut, faites une super-charge à droite avant que le niveau d'eau ne baisse. Sur la plate-forme de droite se trouve la pièce DK, inaccessible autrement.

Niveau 2 GOUFFRE GLACIAL

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Montez sur la plate-forme au-dessus de la lettre "O". Tombez face à l'abeille de gauche, et passez sous elle pour atteindre le tonneau B.

• SALLE-BONUS. Tombez juste avant la fin pour atterrir sur la plate-forme au-dessous de la cible (ne prenez pas d'élan pour voler avec le vent, sinon vous ne pourrez pas tomber). Faites équipe pour dégommer l'ennemi dans le tonneau ou placez-vous au bout de la plate-forme pour le dégommer. Lancez le tonneau sur l'ennemi "sabré" pour accéder au tonneau B.

• Pièce DK. Après la sauvegarde, montez sur la grande plate-forme au-dessus du deuxième tonneau DK. Planez vers la droite, évitez les trois abeilles et à vous la pièce. Attention: n'allez pas trop haut!

Niveau 3 BASTION BROYEUR

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Un ascenseur écraseur digne d'un film d'horreur! Prenez Rambi dès le début à gauche du premier tonneau DK. Plus haut, une flèche de bananes vous indique le mur de gauche à défoncer avec la super-charge du rhino.

• SALLE-BONUS. A gauche de la sauvegarde se cache le perroquet. Volez jusqu'au panneau d'interdiction de Squawks. Un tonneau TNT permet de faire exploser le mur de gauche indiqué par une flèche de bananes.

• PIECE DK. Volez vite avec le perroquet jusqu'à la lettre "N" et descendez sous elle dans un petit passage secret. Chopez la pièce DK avant que le sol ne vous ait rejoint...

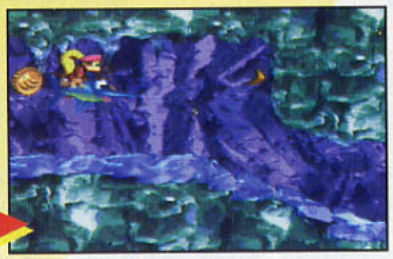
BOSS CONFRONTATION AU FORT

Pas de combat, mais l'apparition de Donkey Kong enchaîné. Une pièce Krem vous est donnée. Revenez-y à l'occasion et faites équipe pour gagner deux pièces bananes et une vie sup' cachées en hauteur.

MONDE 6

Niveau 4 CAVERNE DE CLAPPER

2 salles-bonus et 1 pièce DK



• SALLE-BONUS. Au tout début, devant l'entrée du niveau, faites équipe pour accéder à un crochet en hauteur qui mène à une salle B.

• SALLE-BONUS. Avec Enguarde l'espadon, prenez le passage au fond à gauche où il y a une pièce banane au-dessus des trois étoiles de mer. Faites une super charge sur le mur de droite pour une entrée B.

• PIECE DK. A la sortie de la première salle-bonus, refaites équipe pour un nouveau crochet en hauteur et la pièce DK.

Niveau 5 SALON DU MAILLON

2 salles-bonus et 1 pièce DK

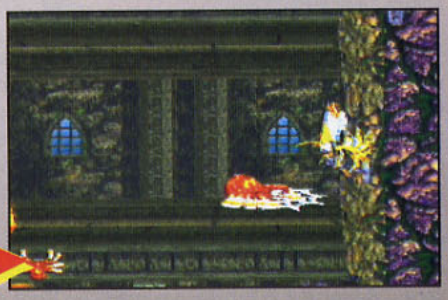
• SALLE-BONUS. Montez sur les chaînes jusqu'aux trois crocos lanceurs de boomerangs. Sautez sur le plus haut pour récupérer un boulet, puis sur le deuxième à droite en dessous, pour accéder au canon.

• SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, montez jusqu'aux deux lanceurs de boulets. Accédez à leur antre en sautant à gauche à travers le mur, à leur niveau. Pour les dégommer, faites équipe ou lancez une super attaque. L'entrée B est à leur gauche.

• PIECE DK. Après la sauvegarde, sur les chaînes qui mènent aux deux lanceurs de boulets en hauteur, traversez le mur de droite juste au-dessous de la torche. Une lettre "N" et une pièce DK sont dans la salle secrète.

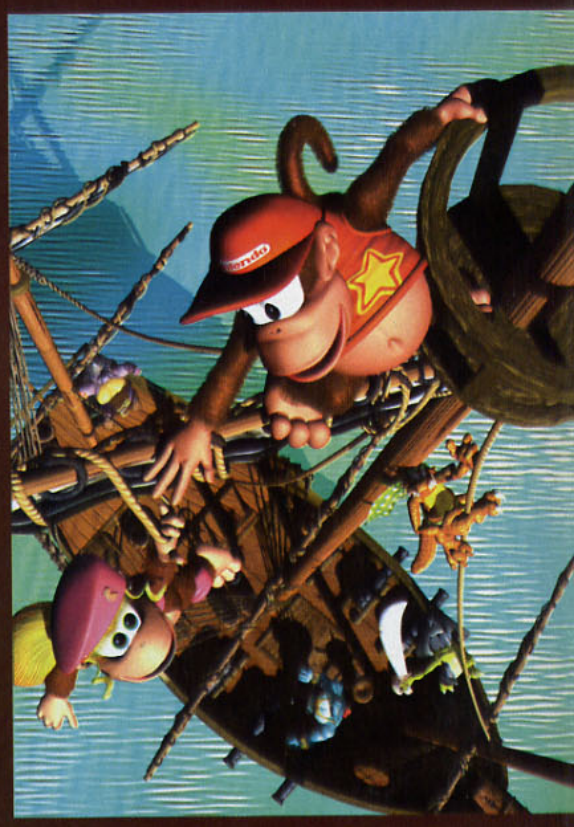
Niveau 6 TOUR TOXIQUE

1 salle-bonus et 1 pièce DK



• SALLE-BONUS. Un niveau très difficile, d'autant plus que Rattly le serpent n'est pas des plus simples à diriger... Après la sauvegarde, vous devenez Squitter l'araignée: montez vite vers la sortie en marquant un arrêt devant l'abeille du mur de droite. Dégommez-la pour aller dans un tonneau B.

• PIECE DK. Dans la première partie, montez en sautant sur les abeilles. Au-dessus de la lettre A de bananes se trouve une abeille isolée: dégommez-la et laissez-vous tomber dans le trou de la pièce DK. Un tonneau vous réexpédie en hauteur.



Bilan: 81%
- 13 pièces Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 33 pièces DK.

MONDE 7 LE CROCO VOLANT

Niveau 1 SPRINT DE SCREECH

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Vous allez affronter un drôle d'oiseau noir dans une course éperdue pour finir le niveau. Des tonneaux invisibles sont cachés et vous permettent d'aller plus vite. Prospectez... Il faut faire équipe pour atteindre ce boulet placé en hauteur. Le canon se trouve au-dessus à droite et est assez simple d'accès. En revanche, l'accès à la salle B est sans aucun doute le plus difficile de tout le jeu. Planez avec Dixie et prenez Diddy pour faire sa roulade au bord, suivi d'un saut au dernier moment pour atteindre l'autre côté...

• PIECE DK. Volez jusqu'à la lettre "O" après la sauvegarde pendant la course. Une flèche indique le bas, mais continuez vers le haut à droite pour dénicher la pièce parmi les ronces.

BOSS DUEL AVEC K. ROOL

Et voici le moment de récupérer la pièce Krem manquante pour accéder au dernier niveau secret Facéties Animalières. Pour l'obtenir, il faut vaincre Rool lors de trois étapes. Trois coups doivent être portés à chaque fois. Soit neuf en tout.

• PREMIERE CONFRONTATION. Evitez les mines et les déplacements de Rool. Le bord de l'écran est une bonne planque. Jetez les boulets dans le canon de son arme lorsque celle-ci aspire.

• DEUXIEME CONFRONTATION. Etudiez les mines qu'il vous envoie en continu pour mémoriser leur position. Sautez sur le tonneau à la fin de chaque série pour avoir un boulet à envoyer selon le même principe d'aspiration. Prenez Dixie pour voler au-dessus des mines tournoyantes de la troisième série en restant sur la gauche de l'écran.

• TROISIEME CONFRONTATION. Prenez Dixie pour voler au-dessus des projectiles qui vous glacent et vous ralentissent... Regardez la fumée des pieds de Rool pour le situer quand il est invisible. Envoyez encore trois boulets dans son canon et c'en sera fini de ce renégat!

Vous pouvez maintenant admirer le long générique de fin avec un casting complet du jeu bien que vous ne l'ayez pas encore terminé à 102%. Mario et Yoshi sont sur le podium! Et il semblerait bien que Sonic et Earthworm Jim aient déjà été éliminés, car on voit les chaussures du premier et le flingue du second au sol... près d'une poubelle. C'est de bonne guerre. Désormais, à tout moment du jeu, appuyez sur L ou R pour connaître votre progression sur le podium. Le but est bien sûr de détrôner Mario de la première place.

MONDE SPÉCIAL

LES 5 NIVEAUX KREM

Chaque kiosque de Klubba, du monde 2 au monde 6, donne accès à un niveau secret pour peu que vous raquiez 15 pièces Krem à chaque fois. Ces niveaux ne sont pas reliés entre eux. Après avoir fini les cinq niveaux secrets et trouvé la pièce DK de chaque niveau dans une salle B, le dernier niveau du monde spécial (et impitoyable) s'ouvrira: la Kanine du Kroco.

Niveau 1 JUNGLE ENSORCELÉE

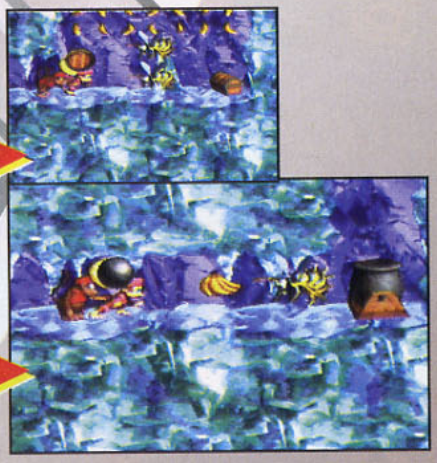
1 pièce DK

• PIECE DK. Dextérité de rigueur pour sauter sur les pneus et rebondir au-dessus des obstacles... Suivez le chemin jusqu'à la première libellule bleue et descendez pour entrevoir la lettre "O". Planez à gauche avec Dixie pour atteindre un tonneau B caché.

Niveau 2 BATAILLE DE LA GLACE NOIRE

1 pièce DK

• PIECE DK. Après la sauvegarde, restez sur la gauche au niveau des crocos bleus. Tombez dans le trou à gauche en longeant le mur de droite – une libellule vous permet de rebondir à droite – et dégommez l'ennemi dans le tonneau pour le jeter sur les deux abeilles. Amenez le coffre jusqu'à un ennemi pour prendre le boulet caché dedans. Au niveau de la lettre "G", tuez les abeilles grâce au boulet/bouclier, et hop! dans le canon!



Niveau 3 CHÂTAIGNES ET MARRONS

1 pièce DK

• PIECE DK. Atteignez la sortie avec Diddy pour pouvoir grimper dans le tonneau rotatif au-dessus de la cible. Appuyez sur B quand le tonneau est tourné vers la droite: un tonneau invisible mène à la salle B, où se trouve la pièce DK.

Bilan: 81%
- 13 pièces Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 33 pièces DK.

Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 5)

- Magot de Lockjaw: A-B-C.
- Prise Surprise: C-B-B.
- Carton du Gibbon: C-A-A.

Niveau 4 FOURNAISE FURIEUSE

1 pièce DK

• PIECE DK. Il faut arriver à deux avant la sortie pour lancer son partenaire dans un tonneau visible placé en hauteur. Suivez les bananes pour aller jusqu'au tonneau B.

Niveau 5 FACÉTIES ANIMALIÈRES

1 pièce DK

• PIECE DK. Après la sauvegarde, ne prenez pas le tonneau éjecteur qui envoie l'araignée dans la suite du niveau. Tissez une toile au-dessus du tonneau et allez à droite – une banane est visible – pour accéder à la salle B.

UNE VRAIE MÉNAGERIE!

Le dernier niveau du jeu est l'occasion rêvée de faire un tour avec chacun des animaux déjà rencontrés. Vous débutez avec Rambi le rhino en rebondissant sur les abeilles – une super-charge dès le début du niveau vous mène à la fin en un clin d'œil –, puis Enguarde l'espadon vous entraîne au fond de l'eau, avant que Squitter l'araignée ne prenne le relais. C'est ensuite le tour de Squawks le perroquet pour l'étape la plus difficile du niveau, car le vent est changeant et les chemins pleins de ronces... Allez doucement et inversez les directions du paddle pour résister au vent. La fin s'atteint avec Rattly le serpent, qui use un peu de ses méga-sauts.

Bilan: 97%

C'en est fini des pièces Krem, puisque vous avez trouvé les 75 salles B du jeu et ouvert les 5 niveaux secrets. Vous avez maintenant 39 pièces DK à votre actif. A vous l'ultime combat de la Kanine du Kroco, la dernière pièce DK... et les 102%!

MONDE SPÉCIAL

BOSS

ULTIME COMBAT! KANINE DU KROCO

Le principe est assez similaire à celui utilisé dans l'antre volant de Rool. Evitez ses attaques et sautez sur le tonneau pour obtenir le boulet. Faites-le-lui aspirer au bon moment. Un seul coup suffit. Dixie est parfaite pour la fin de la série.

102%? Vous avez tout trouvé! Si le dernier niveau ne s'ouvre pas, vérifiez que vous avez bien touché la cible de fin de chacun des niveaux secrets, auquel cas une tête de Diddy apparaît sur la carte à la place d'un petit croco. J'espère que vous vous êtes éclaté avec Diddy's Quest autant que moi pour faire cette soluce!

Elvira

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 6)

- Kwiz de K. Rool: B-C-B.
- Challenge du Château: A-C-B.
- Trésor du Grand Singe: B-A-B.

PLANETE M

Du 7 au 11 février dernier s'est tenu le premier grand salon français consacré aux mangas et à la japanimation, Planète Manga. Vous y étiez nombreux, nous aussi! Compte rendu de cinq jours de folie.

Le "Lotus noir" est un magazine dédié aux jeux de cartes (du genre de Magic, cf. Consoles+ n° 49), et ils ont une rubrique manga!

TORIYAMA LE GRAND ABSENT

Malgré les rumeurs qui ont abondamment circulé, et ont même été reprises au micro sur le podium, Akira Toriyama n'est pas venu lors du salon... C'est bizarre, on n'était pas le 1er avril, pourtant!

Ce salon grand public dédié aux mangas, première manifestation du genre en France, a été bien entendu l'occasion pour nous de rencontrer nos fidèles lecteurs, notamment les amateurs de mangas. Vous avez pu y croiser Spy sifflant une bière, Gia grandeur nature... Certains d'entre vous sont même montés sur le podium pour entonner de vive voix le générique de "Cobra" ou répondre à un quizz. Le programme des films diffusés dans la salle de projection était bien fourni (même si l'information a eu du mal à circuler, le programme n'ayant été distribué que tardivement). On a notamment pu assister à une séance, en avant-première, de "Ghost in the Shell" (en version anglaise). A l'occasion de la sortie de "Crying Freeman" dans les salles obscures, le réalisateur est venu présenter son film lors d'une interview en direct-live sur le podium. Le producteur de la Toeï Animation, à qui l'on doit notamment "Dragon Ball", était également présent. Les éditeurs participant au salon ont présenté un lot de nouveautés très intéressant. On retiendra surtout "Cobra 8", "Blackjack 2", "Lodoss 6" et "Ranma 3". Certaines boutiques de japanimation avaient également leur stand, et proposaient pas mal de mangas et autres goodies sympathiques... J'ai moi-même flashé sur un jeu de cartes de La Guerre de Lodoss!

Relativement bien organisé, le salon pouvait s'enorgueillir d'un service de sécurité particulièrement efficace: on ne s'est rien fait piqué, une première! Mais c'est durant le week-end que vous avez été le plus nombreux: les allées et les stands étaient bondés. Ça nous a fait plaisir de constater que, malgré les problèmes de report de date, tous les fans de manga étaient là, les amateurs de fanzines, et même les plus jeunes, qui y ont accompagné leurs parents! On espère que vous serez encore plus nombreux l'année prochaine.

KITAZUME, UN JEUNE TALENTUEUX

Sur le stand de Kaze Animation, on pouvait rencontrer Kitazume, un jeune artiste qui a réalisé le character design de "Moldyver" et participé à la réalisation des O.A.V. de "Bastard".

CONSOLES+: Pouvez-vous vous présenter pour le public français?

KITAZUME: Je suis "character designer", et j'ai notamment travaillé sur "Bastard" et "Moldyver".

Kitazume a signé plein de dédicaces à ses fans... Sympa, non?

CONSOLES+: Quel est votre mangaka préféré?

KITAZUME: Osamu Tezuka [NDLR, l'auteur de "Blackjack", "Astro Boy", "Le Roi Léo"...].

CONSOLES+: Pensez-vous qu'on assiste aujourd'hui, avec l'apparition des consoles 32 bits, à un rapprochement entre les dessins animés japonais et les jeux vidéo?

KITAZUME: Oui, car la façon de travailler est assez semblable pour les dessins animés et les intros de jeux, et que de nombreux personnages sont présents sur les deux supports à la fois.

CONSOLES+: Merci, et bonne continuation.

Le Panda entouré de deux manguettes! Vivement l'année prochaine...

ANGA

CONSOLES+ DE CONCOURS

À l'occasion de Planète Manga, Consoles+ vous a gâté en organisant un super-concours chaque jour! Vous avez ainsi pu faire la démonstration de vos talents à Fatal Fury Real Bout, NBA in the Zone, Zero Divide, etc. Les meilleurs ont reçu en lot des tas de mangas Glénat, de jeux, ainsi que des pads Playstation et Saturn ICE! La finale était d'ailleurs retransmise sur le mur d'images.

Marc lors du tirage au sort des participants. Il fallait avoir de la voix!

La charmante Ness et le Panda ont commenté les finales... Un duo de choc!

Mais qui est cette bande de fous? Des finalistes ou des testeurs de Consoles+?

VIVE LES FANZINES

Eh oui, les fanzines spécialisés étaient présents sur le salon. Ces magazines amateurs constituent une source d'information de choix pour ceux qui s'intéressent de près à l'actualité mangas. Les titres n'étaient pas nombreux, mais il fallait qu'il y en ait!

Ywl, le rédac' chef d'"Animeland" dans toute sa splendeur.

"Chibi", un fanzine sympathique qui nous vient de province.

"Otaku Newave", un nouveau venu dans l'univers des 'zines...

LES ÉDITEURS À LA FÊTE!

Si la plupart des éditeurs étaient là, on a tout de même regretté l'absence de Tonkam, PFC et Glénat. Tout s'est bien passé, exception faite d'une petite bataille de Bombag et d'Air Soft Gun avec Espace Vidéo et Samouraï!

Samouraï occupait comme il se doit une place de choix sur le salon, mais la charmante Marie, qui tenait le stand, a refusé de se faire photographier... Ah, ces filles!

Espace et AK Vidéo faisaient stand commun pour proposer des rangées entières de cassettes.

Sur le stand de Kaze Animation, Pierre Giner servait de traducteur.

Lié et Franck, le sourire aux lèvres, présentaient "Kamui No Ken" sur le stand de Katsumi!

KIMAGURE ORANGE ROAD

Les nostalgiques se souviendront de la série diffusée jadis sur la défunte cinquième chaîne sous le nom de "Max et Compagnie". Kaze nous livre aujourd'hui les deux premiers O.A.V. de cette célèbre série.

Pour ceux qui ignoreraient tout des péripéties de Kyosuke (le fameux Max en version française), en voici un bref aperçu. Ce jeune adolescent, fort sympathique, possède deux pouvoirs magiques, la télékinésie et la téléportation. Mais, plus important encore, il souffre d'un défaut endémique: il est indécis. Il hésite inlassablement entre deux jeunes filles, Hikaru et Madoka, qui sont toutes deux des amies d'enfance. Hikaru, très extravertie, a déjà déclaré sa flamme à Kyosuke, mais leur relation reste platonique. Madoka est autrement plus réservée. Dotée d'un immense charisme, elle est à la fois gentille et très froide. Ainsi, se constitue une sorte de triangle amoureux. Pour corser le tout, de nombreux personnages secondaires gravitent autour du trio, et viennent chambouler leurs rapports, déjà complexes. Le premier O.A.V., assez délirant, raconte comment Kyosuke, à cause d'une corde magique qui échange les esprits des deux corps qui en tiennent les extrémités, se retrouve par accident dans le corps d'un poisson. La panique! Il faut absolument se tirer de là... Mais, manque de chance, le voilà bientôt dans un corps de chat. Enfin, cela a quelque avantage, puisqu'il se fait câliner par Madoka! Dans le deuxième O.A.V., Akane, sa cousine, vient lui rendre visite. Elle possède le pouvoir de créer des illusions, et en profite pour semer la confusion dans la petite vie de Kyosuke et perturber l'équilibre, déjà instable, entre Madoka, Kyosuke et Hikaru.

Kyosuke ne se sert quasiment jamais de ses pouvoirs. Uniquement en cas d'urgence.

Kyosuke dans une position très enviable, la tête posée sur la poitrine de Madoka.

Les graphismes ne sont pas très fouillés, mais très mignons.

Akane est très attirée par Madoka.

Hikaru est folle amoureuse de Kyosuke.

UNE SÉRIE CULTE

"Kimagure Orange Road" fait partie de ces séries qui ont fait nombre de nostalgiques. Il est donc difficile de prendre suffisamment de recul pour la juger: on est instantanément conquis... même si c'est un peu gnangnan! Le doublage est sympa et les voix des personnages principaux n'ont pas été changées.

Madoka est charmante, du genre auquel on ne résiste pas (enfin, pas moi en tout cas...).

K7 VIDEO

Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO		K7 VIDEO	
IRIA 1 à 3	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
BAOH	139 f	P Macross Robotech	129 f
LODOSS 5 à 6	139 f	R You're under arrest Vol 1	139 f
PATLABOR	139 f	O Black Jack	139 f
Street Fighter II	139 f	M Vampire Hunter D	139 f
MOLDIVER 1 à 2	139 f	O Ranma 1/2 Vol 3	139 f
Ran La Légende Verte	139 f	S Kojiro Vol 3	169 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f	Cobra 5	165 f
GOLGO 13	139 f	Cobra 6	165 f
DEUS	109 f	N Chasseurs de primes-The hard	139 f
Bubblegum Crisis 1 &2	129 f	E Ran la légende verte 2	139 f
ROUJIN Z	135 f	W Kishin Heidan vol 1	139 f
APPLESEED	139 f	S Yugon Kaisha vol 1	99 f
THE COCKPIT	165 f	Patlabor 2	169 f
PLASTIC LITTLE	139 f	RG Veda	159 f
La Légende de Lemnear	139 f	USHIO & TORA 1 à 3	139 f
MAPS 1 à 2	139 f	AH MY GOODESS 1 à 3	110 f
BORGMAN 2058	139 f	COBRA le film	165 f
Chasseurs de Vampires	165 f	GUYVER attaque zoanoïde	159 f
Tenchi Muyo 1 à 2	139 f	GUYVER la genese	159 f

K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SECAM

Copie carte d'Identité obligatoire

SHIN ANGEL 1	139 f	DRAGON PINK 3	119 f
SHIN ANGEL 2 à 3	119 f	TWIN DOLLS	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	MA SORCIERE REIRE	119 f
Anges des Ten. 1 à 2	139 f	ARMITAGE 3	119 f
UROTSOKUDOJI 1 à 3	139 f	Possession Diabolique	159 f
MLLE METEO 1 à 2	139 f	Phantasme Charnel	159 f
Ogenki clinic 2	159 f	Esclave et Soumise	159 f
DRAGON PINK 1 à 2	119 f	L'Odyssée du Plaisir	159 f

CADEAUX
1sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1re commande*.
*Offre valable jusqu'au 30/04/96.

MC diffusion

JEUX

PSX

KRAZY IVAN :	369 f
TWISTED METAL :	369 f
FIFA 96 :	369 f
WIPE OUT :	369 f
TEKKEN :	369 f
DOOM :	349 f
ASSAULT - RIGGS :	369 f
DESTRUCTION 2 :	369 f
EXTREME GAMES :	369 f

SATURN

SEGA RALLY :	399 f
FIFA 96 :	399 f
VIRTUA FIGHTER 2 :	399 f

NEW

Un chèque de 30 f à déduire sur ta prochaine commande*

MAGICS

MagicUS Terres Natales (booster) :	13 f
MagicUS Homeland (booster) :	13 f
MagicUS Ice Age (booster) :	18 f
MagicUS Ice Age (Starter) :	55 f
Magic Assemblée 4ème Ed (booster) :	20 f
Magic Assemblée 4ème Ed (starter) :	60 f
Intervention divine (Starter) :	70 f
Intervention divine (Booster) :	20 f
Intervention divine (Extention) :	15 f

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet :	35 f	Laser Card's pour 1 :	7 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Laser Card's pour 10 :	60 f
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur 80 cartes :	30 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Classeur de luxe :	149 f
Cardass n°25 par 1 :	5 f	Kit de luxe :	129 f
Cardass n°25 par 10 :	48 f	Hard Case :	40 f
Power level 15 par 1 :	5 f	Poster (N° modèles) l'un :	25 f
Power level 15 par 10 :	48 f	Poster (N° modèles) par 10 :	220 f
Crédit card ou rami par 1 :	7 f	Pogs (Officiel Japon) o6 :	12 f
Crédit card ou rami par 10 :	60 f	Pogs (60 + 3 Stanere) :	110 f
Figurine 5 cm l'une :	20 f	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité) :	119 f
Figurines 5 cm les 10 :	150 f	Les 4 K7 DBZ :	399 f
PP Card 28, 1 pochette :	3 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité) :	139 f
PP Card 28, par 35 pochettes :	70 f	Art Book n°3	139 f

ART BOOK DBZ COLLECTOR

VOL 1 : COMPLÈTE ILLUSTRATIONS	180 f	VOL 5 : TV ANIMATION PART 2	180 f
VOL 2 : STORY GUIDE	150 f	VOL 6 : MOVIES & TV SPÉCIALS	180 f
VOL 3 : TV ANIMATION PART 1	180 f	VOL 7 : DRAGON BALL	180 f
VOL 4 : WORLD GUIDE	150 f		

ANIMÉ COMICS DBZ de 1 à 15 69 f /vol — MANGAS DBZ N&B de 1 à 42 39 f /vol

MANGA 漫画

EROTIQUES INT-18 ANS

COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
Angel Français 1 à 3	45 f / vol	U-JIN LAND	95 f
FROG MEN 1 à 3	50 f / vol	TABOO	150 f
JULIET 1 à 4	50 f / vol	MINK	200 f
KONAI SHASEI 1 à 5	58 f / vol	DO KYU SEI 1 à 2	200 f
MISTYGIRL 1 à 2	80 f / vol	Artworks Of Fairytale	198 f
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol	CAN CAN BUNNY	120 f
Q & I 1 à 5	58 f / vol	Dragon Knight 4	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol	LYCEENNE (U JIN)	280 f
YUO	80 f / vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Dr SLUMP 1 à 9	69 f / vol	Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Ranma 1/2 (Movies 3)	80 f / vol	Final fantasy oav 1 à 2	100 f / vol
Saint Seya 1 à 4	69 f / vol	Hotaru no Haka (movie)	68 f
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol	Ten Chi Muyo oav série 1 à 3	120 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol	Ten C... Tv sér film comic 1 à 3	98 f / vol
St Fighter II Vct oav sér1 à 2	75 f / vol	The ghost in the shell	130 f
Yuyu Hakusho (JR) 1 à 2	69 f / vol	Albator 1 à 4	78 f
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f	Ninku (movie)	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol	Porpoko	66 f
3x3 eyes (oav série) 1 à 4	79 f / vol	Yadamon 1 à 5	68 f / vol
B.S. Sailormoon Tv sér 1 à 10	60 f / vol	Lady Oscar série Tv 1 à 12	68 f / vol
B.S. Sailorm... R Tv sér 1 à 8	60 f / vol	Cyber Weapon (français)	75 f
Bishojo S. Sailormoon R movie 1	85 f	Chasseur de fantômes Tv 1 à 2	80 f

MANGAS JAPONNAIS

Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol :	39 f / vol	RG Veda 1 à 9	50 f / vol
BASTARD 16 vol :	39 f / vol	Sactuary 1 à 12	50 f / vol
3x3 EYES 18 à 20 :	52 f / vol	Ushio et Tora 1 à 23	39 f / vol
CITY HUNTER 35 vol :	39 f / vol	Ushio et Tora 24 à 26	40 f / vol
SAILORMOON 13 vol :	39 f / vol		
YUYU HAKUSHO 19 vol :	39 f / vol		
RASH 2 vol :	39 f / vol		
ORANGE ROAD 18 vol :	39 f / vol		
DNA 2 5 vol :	39 f / vol		
SAINT SEYA 28 vol :	39 f / vol		
GUNNM 9 vol :	50 f / vol		
STREET FIGHTER GAG BATTLE :	75 f / vol		
DRAGON QUEST 31 vol :	39 f / vol		
ZETMAN 1 vol	39 f / vol		
Cat's Eye 1 à 18	39 f / vol		
Cobra 1 à 10	60 f / vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 f / vol		
Dominion 1 à 2	90 f / vol		
Ghost in the Shell	100 f		
Dragon Pink 1 à 3	80 f / vol		
Gon 1 à 3	53 f / vol		
H2 1 à 12	39 f / vol		
H2 13 et 14	40 f / vol		
Legend of lemmear 1 à 3	80 f / vol		
Outlanders 1 à 8	39 f / vol		
Patlabor 1 à 22	39 f / vol		

ART - BOOKS

Akira Club	350 f
Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Alpha	280 f
Tir Na Sorcha	220 f
Macross 7	130 f
Dragon Quest	250 f
Outlanders (book film)	85 f
RG Veda illustrations	320 f
Porco Rosso (Roman album)	120 f
Blue Seed (Roman album)	150 f
Bastard !! Guardress	280 f
Coo	180 f
Eccellente	200 f
Elverz	200 f
I.R.I.A. Zeiram	220 f

MANGAS FRANCAIS

AKIRA	96 f	Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f / vol
APPLESEED	76 f	Sailormoon 1 à 6	40 f / vol
Dragon Ball Z 1 à 18	37 f / vol	Assatte Dance 1	70 f
GON	39 f	TAKERU	85 f
GUNNM 1 à 4	39 f / vol	Cyber Weapon	75 f
KIRO	77 f	Les Elémentalistes vol 2	89 f
L'autoroute du soleil	85 f	RG VEDA 1 à 2	45 f / vol
Habitant de l' infini	55 f	Shang Hai (action)	79 f
L'homme qui marche	39 f	Vaelber Saga vol 1	89 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f	Vidéo Girl Ai 1 à 10	30 f / vol

REVENDEURS .....CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/04/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande

à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 11-03) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : .....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média : 11

*2,23 TTC la minute.

Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !

KAMUI NO KEN

Le dessin animé le plus long de l'histoire de l'animation japonaise (deux heures!) sort chez Katsumi Vidéo en version française. C'est une fantastique histoire de ninjas! Découvrez le destin de Jiro et suivez son parcours initiatique.

Tenkaï, au centre: un personnage complexe et impitoyable.

Jiro possède une arme redoutable, la dague de Kamui, un présent des dieux légué par son père.

Dans le nord du Japon, au XIXe siècle, une jeune femme trouve un enfant, Jiro, abandonné dans une barque à la dérive. Elle l'élève avec sa fille comme s'il s'agissait de son propre enfant. Mais, par une tragique journée, un ninja assassine la jeune mère et sa fille. Jiro, qui est accusé, est obligé de s'enfuir pour ne pas être lapidé.

Il est recueilli par un prêtre du nom de Tenkaï, qui l'aide à retrouver le ninja meurtrier. Ses hommes se chargent de l'exterminer, laissant au jeune Jiro le soin de l'achever d'un coup de dague dans le ventre! Le jeune garçon s'installe définitivement chez le prêtre, où il suit un long entraînement afin de devenir lui-même un ninja. Les années passent. Jiro est devenu un homme. Un jour, Tenkaï lui confie une mission: se rendre dans un village pour obtenir des renseignements sur une femme...

Mais Jiro comprend bientôt que Tenkaï n'est pas celui qu'il croit. Il travaille avec le gouvernement pour écraser les révoltes et soutenir le règne des Shoguns. Jiro découvre que Tenkaï l'a manipulé depuis le début. Ainsi, le ninja qu'il a achevé n'était pas le meurtrier de sa mère adoptive, mais son vrai père! Tenkaï n'a qu'un but: découvrir le secret du défunt père de Jiro. Or, la femme sur laquelle Jiro doit enquêter n'est autre que sa mère naturelle. Celle-ci lui raconte sa véritable histoire. Il apprend ainsi que son épée, "la dague de Kamui", du nom d'une montagne proche du village, lui a été léguée par son père.

Malheureusement, sa mère est à son tour assassinée par un ninja, et Jiro doit fuir de nouveau. Il se rend sur la tombe de son père, où il découvre une carte et des manuscrits en anglais. Sur sa route, il rencontre un vieil ermite accompagné d'une jeune fille, qui lui apprend qu'il doit se rendre en Amérique, et s'introduire sur un bateau en partance. Mais les ninjas de Tenkaï suivent sa trace et liquident le vieillard. Quant à la jeune fille, elle se suicide devant Tenkaï pour ne pas trahir Jiro!

Les ninjas parcourent ce dessin animé de long en large.

La quête de notre jeune ninja est encore longue, il n'est pas au bout de ses surprises ni de ses peines. Son expérience a fait de lui un sage. Jiro ne veut pas s'impliquer dans la bataille avec les rebelles pour renverser l'empereur des Shoguns. Son combat, incompatible avec tout objectif politique, est personnel et ne souffre aucune compromission... C'est un loup solitaire! Ce dessin animé, bien réalisé, est vraiment passionnant. Le doublage est de bonne facture et la musique, assez traditionnelle, colle bien à l'ambiance. Seul le "character design", un peu rétro, ne plaira pas forcément à tous.

Tenkaï a troqué sa robe de bure pour une armure.

La jaquette de cette superbe cassette.

Cette ninja, accessoirement sexy, possède une technique de dédoublement.

Les trois ninjas maléfiques sont de redoutables adversaires.

CERTAINS ONT VOULU SE MESURER À NOUS ! VOILÀ CE QU'IL EN RESTE ...

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

OBJECTIVEMENT NOUS SOMMES LES MEILLEURS !

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	299 F + 0F
NHL FACE OFF	349 F + 0F
MYST	349 F + 0F
STREET ALPHA	349 F + 0F
NFL GAME DAY	349 F + 0F
RETURN FIRE	349 F + 0F
ADIDAS POWER SOCCER	349 F + 0F
DOOM	349 F + 0F
CHRONICLE OF THE SWORD	349 F + 0F
ALONE IN THE DARK	349 F + 0F
NBA IN THE ZONE	349 F + 0F
DESCENT	349 F + 0F
MICKEYMANIA	349 F + 0F
ZERO DIVIDE	349 F + 0F
THE D	349 F + 0F
GEX	349 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F
PHILOSOMA	349 F + 0F
VIEW POINT	349 F + 0F
ALIEN TRILOGY	349 F + 0F
SHELLSHOCK	349 F + 0F
THUNDERHAWK 2	349 F + 0F
AGILE WARRIOR	349 F + 0F
WING COMMANDER 3	349 F + 0F
SPACE HULK	369 F + 0F
COMPILE NAMCO 1	369 F + 0F
RIDGE RACER 2	369 F + 0F
ROAD RASH	369 F + 0F
MAGIC CARPET	369 F + 0F
MADDEN NFL 96	369 F + 0F
TOTAL NBA	369 F + 0F
TOSHINDEN 2	369 F + 0F
NEED FOR SPEED	369 F + 0F
DRAGONBALL Z (VF)	369 F + 0F

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR SUR 3615 CONSOLPLUS

SATURN

TOSHINDEN	349 F + 0F
WIPE OUT	349 F + 0F
F1 CHALLENGE	349 F + 0F
MORTAL KOMBAT 2	349 F + 0F
THE HORDE	349 F + 0F
HANG ON 96	349 F + 0F
FIFA 96	349 F + 0F
WINGS ARMS	349 F + 0F
X-MEN	369 F + 0F
THE D	369 F + 0F
SIM CITY 2000	369 F + 0F
VIRTUA COP + GUN	469 F + 0F

NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)

Rachat :
Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs
Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs
Jeux Megadrive : 50/70/130/150 Francs

GARANTIE DE PAIEMENT
DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

PLAYSTATION Jap et US + 1 jeu	1790 F + 0F
PLAYSTATION Euro + CD démo	1590 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu	399 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu	299 F + 0F
S. NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu	399 F + 0F
3 DO + jeu	990 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + CD Démo	1990 F + 0F
SATURN PAL + DAYTONA USA	Télépnonez
SATURN USA OU JAP + 1 jeu	2690 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0F
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CDI)	1190 F + 0F
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD)	169 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	169 F + 0F
MEMORY CARD	169 F + 0F
CABLE LINK	99 F + 0F
SOURIS	199F + 0F
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
VOLANT + PEDALE + BOITE VIT	529 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	249 F + 0F

Les frais de port : c'est nul ! 0 Francs* 3615 Consolplus Depuis 4 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France
* à partir de 100 Francs d'achat

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Avril 96

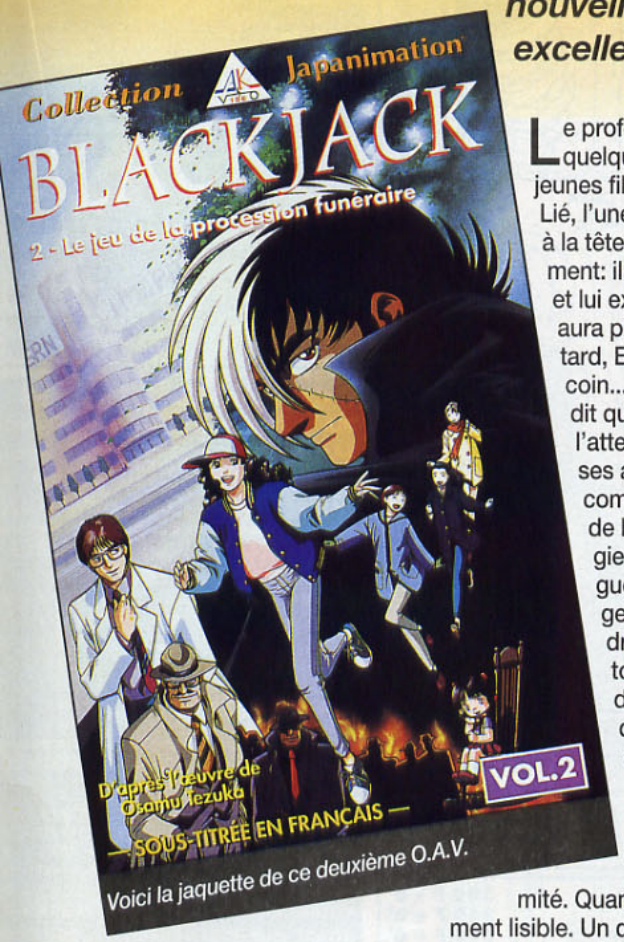
TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

BLACKJACK

LE JEU DE LA PROCESSION FUNÉRAIRE

Blackjack, le célèbre docteur sans diplôme, est de retour pour de nouvelles aventures! Le scénario de Tezuka est toujours aussi excellent. Un rendez-vous à ne pas manquer.



Voici la jaquette de ce deuxième O.A.V.

Le professeur Blackjack s'arrête quelques instants dans un parc: des jeunes filles font du patin à glace. Mais Lié, l'une d'entre elles, tombe et se blesse à la tête. Blackjack intervient immédiatement: il lui fait quelques points de suture et lui explique que, dans un an, il n'y aura plus aucune trace. Six mois plus tard, Blackjack repasse dans le même coin... et Lié est à nouveau là! Elle lui dit que cela fait six mois qu'elle l'attend ici. Elle veut qu'il opère une de ses amies, Yumiko, qui est dans le coma. Blackjack va voir le directeur de la clinique. C'est un jeune chirurgien sans talent, et il n'apprécie guère la venue de Blackjack... Etrangement, une sombre histoire de drogue plane sur toute cette histoire. Mais je ne vous en dis pas davantage. Sachez simplement que ce deuxième volume est aussi bon que le premier... c'est-à-dire excellent! Le scénario est très bien ficelé, mais les graphismes, assez atypiques, ne feront certainement pas l'unanimité. Quant au sous-titrage, il est parfaitement lisible. Un dessin animé génial, et édité en français chez A.K. Vidéo

Le directeur de l'hôpital n'accueille Blackjack qu'à contrecœur.

COBRA

Chez le même éditeur, la huitième cassette de "Cobra" vient de sortir. Cobra est toujours aussi truculent... Un vieux classique à ne pas manquer!

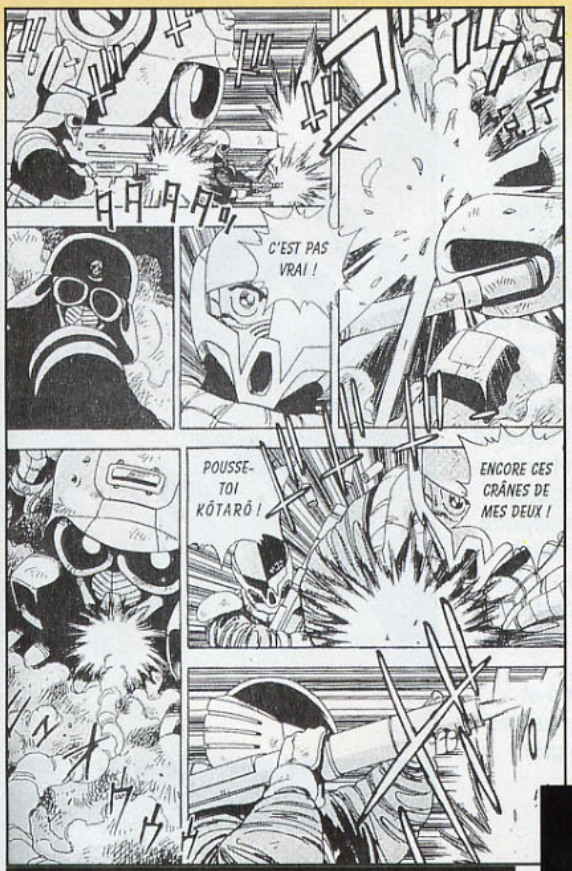
Le médecin sans diplôme, qui a choisi de consacrer sa vie à aider son prochain, a souvent un air sombre et mélancolique...

Lié, la charmante jeune fille que Blackjack a soigné après une chute sur la glace.

Venu de nulle part: c'est Cobra. Plus vif que le Panda: c'est Cobra...

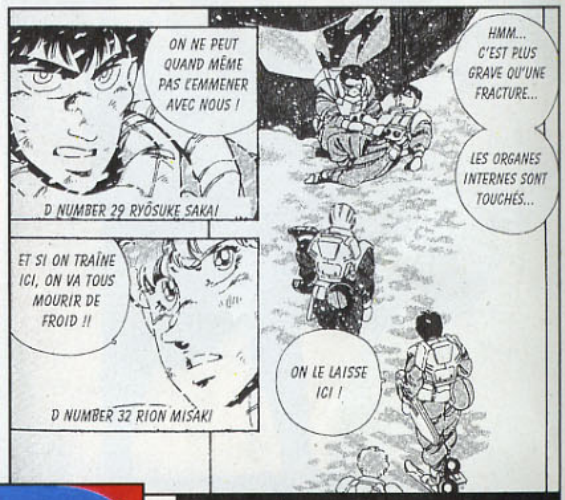
METAL HUNTER D

Samouraï vient d'éditer un manga cyberpunk. Un peu dans l'esprit d'"A.D. Police", "Metal Hunter D" va vous plonger dans un monde où vous ne sortez plus qu'avec une armure de combat, et où les gadgets cybernétiques sont rois!

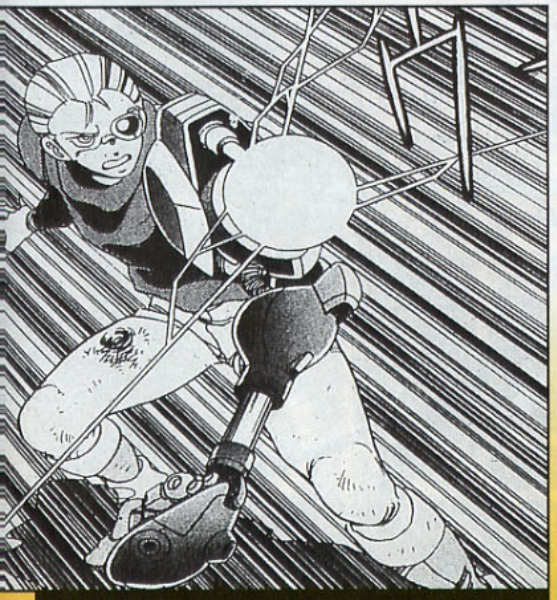


Le découpage n'est pas très clair, mais le dessin est sobre.

Dain Kuga est un motard. Mais lors d'une course, le malheureux a un grave accident, et perd un bras et un œil... que les chirurgiens se hâtent de remplacer par du matériel cybernétique. Néanmoins, la carrière de Dain est définitivement foutue, et le pauvre ne sait plus quoi faire de ses deux mains dépareillées.
Or, en ces années sombres et futuristes, le Japon connaît une hausse inquiétante de la criminalité: les gangs sont surarmés et, alors que de nombreux cambriolages sont effectués avec des armures de combat, la police n'est pas équipée en conséquence pour assurer le maintien de l'ordre... les pauvres gars n'ont que des revolvers!
Kuga est contacté par le secteur D, organisme paramilitaire financé par la Daino, une puissante corporation. Peu après, une rixe éclate dans son quartier, et il retrouve son amie morte. Plus rien ne le retient et il accepte de bosser pour le secteur D. La Daino lui fait greffer un nouveau bras équipé d'un laser. Mais, dès le début de son contrat, son équipe se fait presque entièrement décimer lors d'une mission de sauvetage foireuse! La Daino fait appel à de nouvelles recrues et les envoient tous délivrer un certain Bolkov. L'affaire se révélera très louche... Le scénario est assez sympa, et l'impression plutôt bonne. En revanche, le style du dessin n'est pas fantastique, les personnages et les décors n'étant pas des plus réussis. "Metal Hunter D" est un manga sympa, mais sans plus.

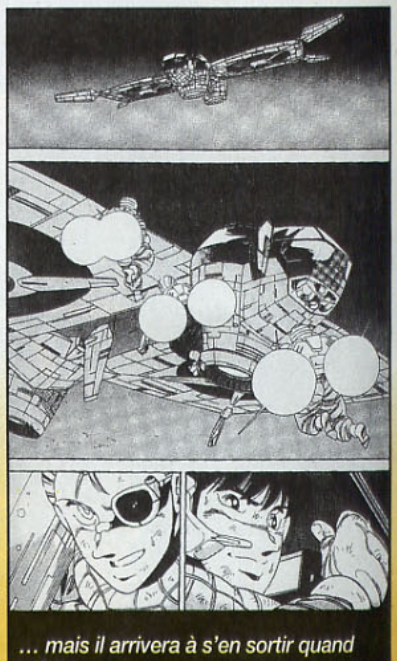


Les membres de l'équipe sont contraints d'abandonner l'un des leurs, qui est blessé...



Le héros, affublé de son bras mécanique.

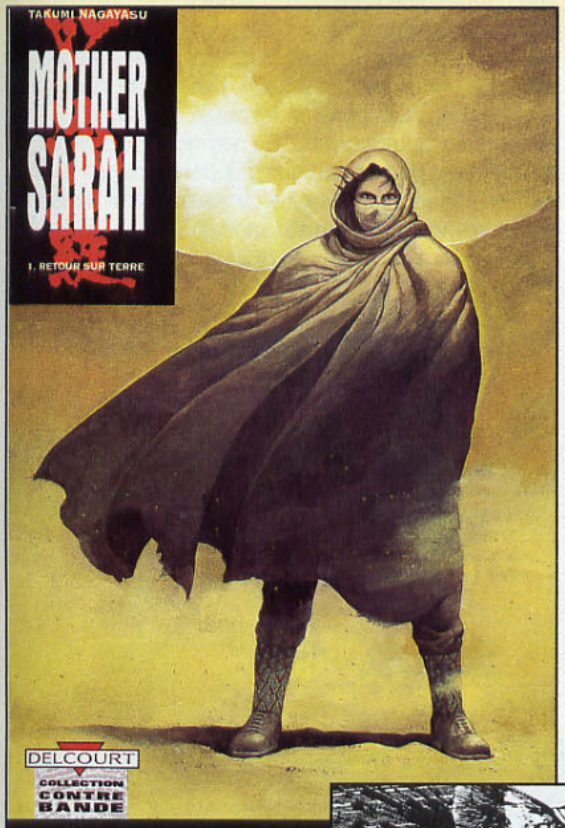
La couverture du premier volume.



... mais il arrivera à s'en sortir quand même.

MOTHER SARAH

Pour leur première intrusion dans le monde du manga, les éditions Delcourt proposent un bel album dont le scénario est signé Katsuhiro Otomo. Le premier volume laisse présager une grande série!



La couverture de "Mother Sarah".

A la suite d'une guerre nucléaire, la Terre est ravagée et les hommes se sont réfugiés sur des satellites gravitant autour de la planète Bleue. Un projet est élaboré pour modifier l'orbite de la Terre, de façon à la rendre à nouveau habitable. Mais ce projet fait l'objet d'une vive controverse, puisque nombreux sont ceux qui estiment qu'il ne faut pas faire subir de nouveaux "outrages" à la Terre. Une guerre civile éclate à la suite du lancement de la bombe. Les humains sont obligés de retourner vivre sur Terre trois ans après l'explosion, alors qu'il aurait fallu en attendre cinq! Dans la cohue de l'exil, une femme, Sarah, est séparée de ses enfants. Elle erre à travers les étendues désertiques, de ville en ville, accompagnée d'un "commerçant". En chemin, elle rencontre une jeune fille du nom de Lucia, qui connaît une réserve d'eau. Lucia est amie avec Toki, un jeune sergent de l'armée qui rêve de faire carrière... mais qui est incapable de tuer un homme!

L'album, de belle facture, est cartonnée et l'impression est irréprochable. Un manga très intéressant, avec un dessin au style plutôt dépouillé mais très attachant.

Le désert a dévoré la quasi-totalité de la Terre.

LA TERRE!

Le propos de ce manga est au départ assez écolo, puis l'histoire évolue vers une réflexion sur la violence...

L'héroïne va de ville en ville, et fait ce qu'elle peut pour subsister dans ce monde détruit. Elle essaye de faire comprendre à Toki l'ineptie de se battre alors que tout est déjà perdu... Pourra-t-on reconstruire?

Certaines scènes sont assez violentes. Normal, on est en pleine guerre civile.

Un découpage assez classique.

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale
DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	89 F
K7 Le chateau du démon	139 F
K7 L'aventure mystique	139 F
Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball	336 F

K7 Vidéo Version Originale PAL
DRAGON BALL Z

K7 Bio Broly	99 F
K7 Gozita NEW	99 F
K7 Tapion	149 F
Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball	297 F

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball 42 Vol	39 F
Pack 4 Vol au choix	140 F
B.D. Dragon Ball Z Couleur 15 Vol	65 F
Vol 1 Kourat	
Vol 2 Métal Kourat	
Vol 3 Baddack	
Vol 4 Les cyborgs	
Vol 5 Trunk Story	
Vol 6 Broly	
Vol 7 Bojack	
Vol 8 Super nameck	
Vol 9 Garlic	
Vol 10 Docteur Willow	
Vol 11 Le retour de broly	
Vol 12 Garlic	
Vol 13 Bio Broly	
Vol 14 Gozita	
Vol 15 Tapion	

Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball 19 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Tapion	119 F
A Art Book Cardass Perfe NEW	129 F
Art Book Collector 7 Vol	
Vol 1 Complète illustrations	150 F
Vol 2 Story guide	170 F
Vol 3 TV Animation Part 1	170 F
Vol 4 World Guide	125 F
Vol 5 TV Animation Part 2	170 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	170 F
Vol 7 Dragon Ball NEW	170 F

Le chateau du démon
L'aventure mystique
139F/K7
Les 2 Volumes
250F

K7 Vidéo Dragon Ball Z **89F/k7**

NEW

K7 Tapion **149F**

NEW

A **129F**

Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book Cardass Perfect

158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes de la série DP Collection de la Série 1 à la série 25 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de CARDASS

B.D. Dragon Ball N° 19
38F

NEW

Art Book Dragon ball
170F

B.D. Couleur Tapion
65F

Figurines

Figurines de 5 Cm	48 Fig	
La figurine		15 F
Les 6 figurines		84 F
Les 12 figurines		156 F
Les 24 figurines		288 F
Les 48 figurines		528 F
Super Battle Collection	18 Fig	145 F
B Vol 1 Son Gokou		69 F
C Vol 2 Super Sayan Son Gokou		69 F
D Vol 3 Picollo		69 F
E Vol 4 Végéta		69 F
F Vol 5 Trunks		69 F
G Vol 6 Freezer		69 F
H Vol 7 Super Sayan Végéta		69 F
I Vol 8 Son Gohan		59 F
J Vol 9 Super Sayan Son Gohan		69 F
K Vol 10 Broly		99 F
L Vol 11 Cell		69 F
M Vol 12 Super Sayan Trunks		69 F
N Vol 13 Super Sayan Son Gohan		69 F
O Vol 14 Great Sayaman		69 F
P Vol 15 Son Goten		59 F
Q Vol 16 Trunks		59 F
R Vol 17 Janenba		69 F
S Vol 18 Goku Ultra NEW		69 F
T Kit à monter 15 cm Gozita	1 Fig	149 F
U Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA		99 F
Kit Monté 35 Cm	2 Fig	
U Vol 1 Goku Ultra		199 F
T Vol 2 Gozita		199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig 1 2 3 4 5 6		169 F
Boîte de 6 figunines de 5 cm	8 Bt	75 F

La photo des 48 figurines dans le dépliant Dragon ball Z offert à chaque commande

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes	10 F
Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes	25 F
Sachet de 35 PP cards anciennes séries	45 F
Sachet de 35 PP cards Série 29	70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes	50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes	100 F
Pin's	5 F
Boîte de 240 Pogs	99 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	17 F
Cahier	17 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
5 cartes film collection sous blister	25 F
Estampe en rotin	35 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection	79 F
Classeur de cartes DBZ	100 F

C9604 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commande
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....

Adresse .....

Ville..... Code postal..... Date de Naissance

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas rupture d'un article

A retourner à
AMICROPUC
19 rue Ste Cather
45000 ORLEAN

Signature des p pour les mine

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractu

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

IKKYU

Glénat innove avec un manga assez atypique qui vous invite à suivre l'itinéraire d'un moine bouddhiste.

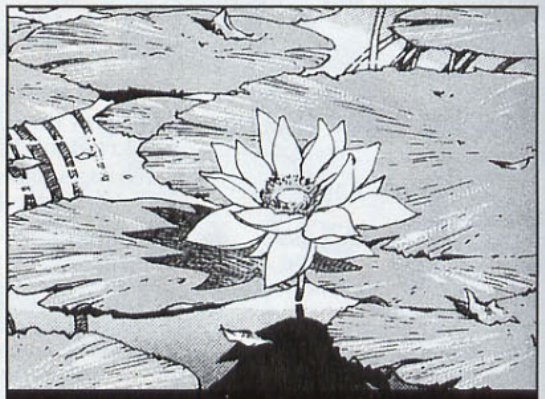
La couverture de ce très bon manga.

Ikkyu est l'enfant illégitime d'un seigneur, l'empereur Gokomatsu. Sa mère le place dans un temple pour le protéger des complots. Elle veut qu'il devienne un bonze estimé, et se promet de revenir le chercher plus tard. Ikkyu a six ans et apprend la dure vie des moines: le lever aux aurores, les corvées quotidiennes... Mais le garçon, très malin, s'en sort mieux que les autres jeunes bonzes. On lui inculque l'enseignement de Bouddha. Mais Ikkyu ne reconnaît pas dans la vie quotidienne du temple la philosophie bouddhiste. Il ne peut approuver la discipline et le culte pratiqués dans les monastères, et, même s'il est estimé pour sa poésie, il est donc jugé subversif. Ikkyu est davantage préoccupé par des questions d'ordre existentiel.

Un jour, il voit un moine itinérant porter secours à des miséreux. Il décide de devenir son disciple, alors que son temple considère les sages itinérants comme impurs et indignes. Après plus d'un an passé au service de ce maître, celui-ci vient à mourir. Avant de rendre l'âme, le vieux moine tente d'expliquer une dernière fois à Ikkyu la voie vers la sagesse. Ikkyu n'est pas sur la bonne route. "Pourquoi penses-tu à l'impureté quand tu penses à la pureté? Pourquoi penses-tu à ce qui est juste par rapport à ce qui ne l'est pas?"

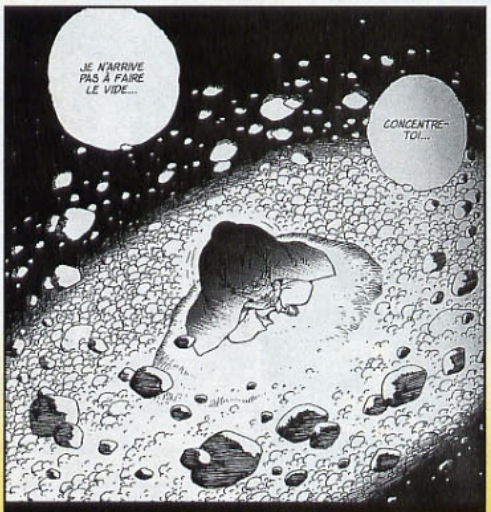
Ce manga est excellent, mais assez compliqué et métaphysique. Je le recommande à tous ceux qui s'intéressent à la culture asiatique.

La vie au temple n'est pas des plus faciles.



Même dans une eau morte, un lotus peut pousser...

Ikkyu, rebaptisé Shuken après son admission au temple, se fait remarquer pour son sens de la répartie.



Ikkyu essaye de faire le vide dans son esprit pour se purifier et trouver des réponses aux doutes qui l'assaillent.

RIOT

Le premier volume des aventures de Billy the Kid vient de sortir. Si ses graphismes sont assez sympathiques, son scénario est en revanche un peu faible. Néanmoins, on s'attache facilement à ce gentil héros, invincible et un peu psychopathe sur les bords!

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	2 Vol	139 F
	Art of Fighting		145 F
NEW	Babel II		159 F
	Baoh		139 F
NEW	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Bubblegum Crisis	3 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Deus		110 F
	Dominion	2 Vol	129 F
NEW	Eight Man		159 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver	3 Vol	139 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming bird		169 F
NEW	Kamui le 15/04/96		169 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Ken le survivant le film		145 F
	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
	Kishin Heidan	2 Vol	139 F
NEW	Kojiro	4 Vol	145 F
	La cité interdite		129 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
	Nicky Larson la série	4 Vol	79 F
NEW	Nom de code : Love city		159 F
	Orange road		139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	2 Vol	139 F
	Ranma 1/2	3 Vol	135 F
	Ranma 1/2 le film	2 Vol	145 F
	Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
NEW	Réincarnation		169 F
	RG Veda		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Sailormoon la série		79 F
	Saint Seya la série		79 F
	Samourai Shodown		145 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
NEW	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	Venus War		129 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F

GUYVER Vol 3
La mort du Guyver
2 épisodes
Dossiers 5 & 6

HIT NEW

MACROSS PLUS 1
Le top cyber de l'animation japonaise
Scénario dynamique
Série culte mondialement connue

Mangas Français Bandes dessinées

	Akira	13 Vol	96 F
	Appleseed	4 Vol	76 F
	Crying freeman	2 Vol	46 F
	Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F
	Docteur slump	4 Vol	38 F
	Dominion		75 F
	Dragon ball	19 Vol	38 F
NEW	Fly (Dragon quest)	2 Vol	25 F
	Gon	2 Vol	38 F
NEW	Gunnm	5 Vol	40 F
NEW	Ikkyu		69 F
	Les élémentalistes	2 Vol	76 F
NEW	Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F
NEW	Nicky Larson (City Hunter)	2 Vol	25 F
	Nomad	3 Vol	96 F
	Orion	2 Vol	76 F
	Porco Rosso	4 Vol	56 F
	Porco Rosso Art book		169 F
NEW	Ranma 1/2	8 Vol	38 F
	Red Hawk		45 F
	RG Veda	2 Vol	45 F
NEW	Riot		78 F
NEW	Sailormoon	6 Vol	38 F
	Street fighter II	4 Vol	46 F
NEW	Takeru		75 F
	Vaelber Saga		85 F
	Vidéo girl aï	10 Vol	30 F

Compacts disques originaux

Ah Mégamisama ongaku	2 Vol	285 F
Arslan Senki 2 OST		255 F
Bishojo senshi sailormoon SS		149 F
Bubblegum Crisis	2 Vol	240 F
Chojiku Yosai Macross 2	2 Vol	235 F
Chojiku Yosai Macross Complet		585 F
City Hunter	2 Vol	270 F
City Hunter 2	2 Vol	270 F
City Hunter 3		255 F
City Hunter 91		249 F
City Hunter Dramatic Master	2 Vol	359 F
Denei Shojo Vidéo Girl Ai OST		235 F
DNA 2 Sountrack		255 F
Fushigi No Umi No Nadia	3 Vol	240 F
H2 TV Série Original		270 F
Hokuto No Ken The movie		269 F
Kagaku Ninjatai Gatchaman		195 F
Kaze No Tani No Nausicaa OST		200 F
Kido Keitsatsu Patlabor 2 Movie		240 F
Kimagure Orange Road	3 Vol	199 F
Kishin Doji Zenki OST	3 Vol	225 F
Lodoss Tosenki	3 Vol	229 F
Magic Knight Ray earth OST	2 Vol	199 F
Maison Ikkoku Music Blend	2 Vol	260 F
Mimi O Sumasoba OST		240 F
Saint Seya Memorial Box 5 Volumes		895 F
Street fighter 2	2 Vol	255 F
Tonari no Totoro OST		240 F
Yoroiden Samurai Troopers I-JI		199 F

Compacts disques originaux produits

Cobra single	50 F
OZ	240 F
Vidéo Girl Aï	199 F

Trading US

Flair Marvel le sachet	25 F
Spawn le sachet	10 F

X FILES (Aux frontières du réel) La série culte du moment

NEW

Trading Cards US Season 1 le sachet	20 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	20 F
Tee shit XL 3 Modèles	129 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F

C9604 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal ..... Date de Naissance

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

SUPER MARIO

Mario est de retour! Et il ne chevauche pas un dindon vert, il se présente habillé tout de 3D isométrique, magnifique. De plus, la dénomination Role Playing Game n'est pas là uniquement pour faire exotique... Les amateurs du genre vont se régaler, et les autres doivent absolument en profiter pour s'initier.

Mario RPG adopte une représentation en 3D isométrique. Il reprend néanmoins la plupart des éléments traditionnels de son univers. Il en va ainsi du déplacement entre les mondes, à effectuer par petites étapes. Mais désormais, il vous faudra faire des arrêts pour explorer les villages. Vous y récolterez des informations, bien sûr, mais vous y ferez aussi vos courses! Car il est en effet possible d'acheter des potions en tout genre, qui vous serviront pour les points de vie et de magie, mais aussi de vous équiper. Mario peut ainsi utiliser, outre ses poings, un marteau (comme dans le tout premier Donkey Kong), plusieurs sortes "d'armure" et de collier (certains immunisent contre le feu ou autres effets indésirables des sorts adverses). Car, c'est une grande nouveauté, Mario s'est mis à la magie. De même, il va devoir acquérir des points d'expérience. A chaque niveau passé, vous pouvez choisir d'augmenter une de ses caractéristiques (force de frappe, points de vie ou pouvoir magique). Mais de nombreux alliés sont présents dans le jeu pour l'aider dans sa tâche. Si ces personnages venus lui prêter main forte sont plus de deux, Mario devra choisir ceux qui participeront aux combats. Car maintenant, dès que vous sautez sur la tête d'un ennemi, badaboum! le jeu bascule dans un mode Combat à la Final Fantasy! Et c'est là que l'aide de vos alliés devient précieuse. Lorsque vous lancez un de vos personnages dans un combat au corps à corps, si vous appuyez de nouveau sur A au bon moment, votre combattant frappe une deuxième fois. Si la situation devient critique, vous pouvez ainsi réattaquer immédiatement, et regagner tous vos points de vie... La gestion des boutons du pad est très simple, chacun d'eux servant à une action: défense, item, magie, attaque. La cartouche possède quatre emplacements mémoire pour les sauvegardes, le luxe! De nombreux clins d'œil aux autres hits de Nintendo, comme Donkey Kong, Zelda..., parsèment le jeu. Un bouton sert à courir lors des phases de plates-formes, et l'humour est toujours au rendez-vous.

La 3D isométrique rend les partie de plates-formes plus piquantes.

Donkey fait partie des méchants. Un clin d'œil parmi plein d'autres.

Sur l'île des Yoshis, une grande course va avoir lieu.

Les villages sont le repaire des potions d'énergie!

AVIS — *oui!*

PANDA

Il y a deux personnes au monde auxquelles un panda ne peut résister: Mario et Cindy Crawford! Et ce dernier Mario offrant de surcroît une partie RPG, j'ai carrément craqué. Le jeu a bénéficié d'une réalisation technique absolument fantastique. La représentation en 3D isométrique est originale, et elle permet de renouveler un peu les phases de plates-formes. Car il faut maintenant tenir compte de la profondeur de champ pour ajuster ses sauts! Des bonus sont disséminés un peu partout dans les niveaux. Les parties de Role Playing Game sont très faciles d'accès. Si je devais conseiller un jeu pour s'initier au genre en japonais, ce serait celui-là, car il n'est pas très dur, excepté un passage (voir encadré "Le code maudit"). Les amateurs de RPG seront contents de découvrir Mario, et les amateurs de plates-formes se mettront en douceur aux joies du RPG!

RPG

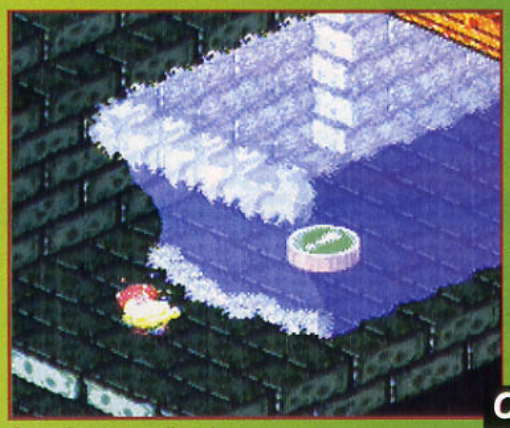
LE CODE MAUDIT

Lorsque vous serez dans le bateau, il vous faudra rentrer un code en japonais. Et si vous ne comprenez pas le japonais, vous êtes cuit. Mais n'ayez crainte, voici le code à rentrer en respectant l'ordre indiqué sur la photo.

Respectez bien l'ordre des caractères japonais.

En traversant la cascade, si vous tombez sur un rocher...

... vous ferez une balade dans une grotte souterraine.



Que d'eau, que d'eau!

CONSOLES +D'OR

Traditionnellement, vous récupérez des pièces... Mario, un gripsou? Voilà une info à vérifier!

C'EST MAGIQUE!

Eh non, ce n'est pas le Lido, mais bien Mario. Un RPG ne serait pas digne de ce nom sans la possibilité d'avoir recours à la magie. Chaque personnage a ses sorts de prédilection (soins, sorts de combat à large zone d'effet...). Leur gamme est suffisamment large pour vous permettre de casser du monstre.

Ce sort sera plus efficace en utilisant la flèche.

Les effets de transparence et de lumière sont à l'honneur

Marc croyait que c'était le dernier boss... Il s'est trompé.

Ce sort est très coûteux en énergie.

AVIS *bravissimo!*

CHEUB

Alors là, chapeau! On ne pouvait rêver d'une idée aussi géniale que celle d'associer Mario, symbole du jeu de plates-formes, avec le genre du RPG, représenté ici par Square Soft, auteur entre autres de la saga des Final Fantasy... Et cette association nous donne un jeu divin. Non seulement vous dirigez notre beau plombier moustachu dans un monde en 3D isométrique grouillant de monstres et truffé d'énigmes à résoudre, mais, en plus, vous devrez user de votre dextérité pour trouver les coffres cachés, sauter de plate-forme en plate-forme... Et si je vous dis que les graphismes sont fabuleux et les mélodies entraînantes, vous ne devriez alors n'avoir qu'une idée en tête: jouer à Super Mario RPG!

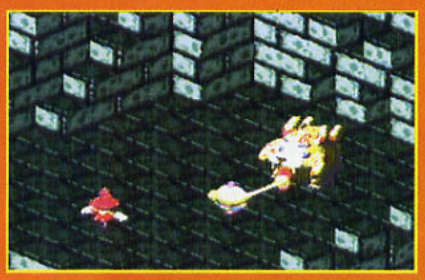
C'est mignon vu de loin, mais c'est dangereux de près. Attention à cette sale bestiole!

LES BOSS

Ils ont tous en commun d'être coriaces. N'oubliez donc pas de sauvegarder en sautant sur les cubes avec une étoile. Les boss ont tous recours à la magie (et disposent parfois de sorts dévastateurs), et ils s'entourent souvent d'un groupe de quatre petits gêneurs qu'il faut dégager rapidement. Utilisez les sorts à zone d'effet, ils sont le plus efficaces pour s'en débarrasser, et vous permettront même de toucher le boss.

Ce boss peut vous priver de l'utilisation d'un des boutons montrés sur la photo.

Un vrai Bomberman, celui-là!



Ce petit dinosaure est un lâche, il s'enfuit tout le temps!

Un coffre peut en cacher un autre.

Il faut se méfier de certains coffres, même s'ils ne sont pas "forts" (ouarf, ouarf!).

SIX ÉTOILES

Le jeu vous invite à explorer cinq mondes différents (plus le château et le monde dans les nuages). Dans chacun d'eux, vous trouverez une étoile, indispensable au bon déroulement de votre quête. Ces étoiles ne vous serviront pas uniquement à délivrer la princesse, puisque celle-ci rejoint votre équipe vers le milieu du jeu.

AVIS oui!

MARC

Super Mario RPG m'a réconcilié avec les aventures du célèbre plombier. Si les jeux de plates-formes ne m'attirent pas trop (j'aime pas tomber!), cette version RPG est une petite merveille. Nintendo a bien fait de choisir Square pour cette conversion de Mario. D'habitude, les versions en japonais me laissent de marbre (je déteste jouer sans rien comprendre). Pourtant, cela ne m'a pas empêché ici de progresser. L'aventure est très graphique et le scénario se devine aisément. Les graphismes sont géniaux, la musique divinement fidèle, la jouabilité est au top. Bref, si vous aimez Mario et les bons RPG, cette cartouche est un must à posséder impérativement. Les plus patients attendront la version française.

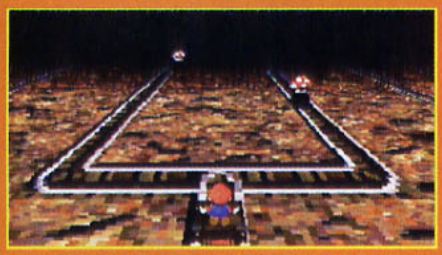
IMPORTANT !!!

ATTENTION! Avant de vous lancer tête baissée chez votre revendeur favori, sachez que Super Mario RPG ne fonctionne qu'avec la Super Famicom japonaise. La cartouche ne fonctionne ni sur une Super Nintendo française, même avec un adaptateur 50/60 Hz, ni sur une console "switchée". Quoi que votre revendeur puisse vous dire, vérifiez au magasin le bon fonctionnement du jeu sur votre type de console.

Mario déboule dans l'eau.

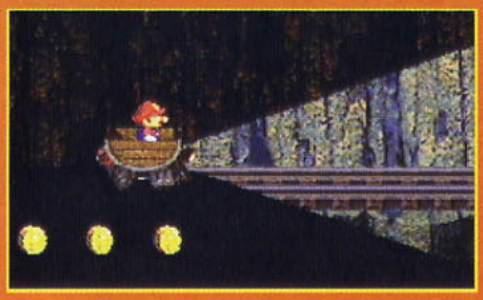
CHARRIE PAS!

Une des phases d'action le plus excitantes du jeu est le passage en chariot, même s'il a été un peu pompé sur Donkey Kong. Vous noterez au passage l'utilisation de la 3D.



Il faut ralentir avant les embranchements pour ne pas dérailler.

Les décors sont très beaux.



Les champignons font office de boosters.

Un changement de look qui ne nous rajeunit pas. Pas vrai, A.H.L.?

Plus que cinq étoiles à récupérer...

Vous n'y échapperez pas: Wario a bien entendu kidnappé la princesse.

Oh, comme c'est mignon.

ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

PLATES-FORMES/ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 92%

Le thème récurrent à tous les Mario inaugure le début du jeu: la princesse se fait enlever, au cours d'une très belle séquence.

GRAPHISMES 97%

Ils sont dignes de ceux d'un Donkey Kong...

ANIMATION 94%

Aucun problème de ce côté-là: on baigne dans une fluidité enchanteresse.

MUSIQUE 90%

Quelques-uns des thèmes bien connus de la série ont été repris.

BRUITAGES 90%

Très bien réalisés, avec de nombreux clins d'œil aux précédentes versions.

DUREE DE VIE 92%

Un habitué des RPG en japonais terminera le jeu en une petite vingtaine d'heures.

JOUABILITE 89%

Les textes en japonais ne sont pas rédhibitoires. La 3D isométrique n'est pas toujours très claire.

INTERET 95%

Un nouveau Mario crée toujours l'événement. Celui-ci, réalisé par Square et mâtiné de RPG, est un cocktail détonnant.

REVIEW

Magic Car

Tenez-vous bien, Magic Carpet est une simulation de... tapis volant! Voilà un jeu atypique qui vient enrichir la ludothèque de la Saturn et de la Playstation. Bullfrog, le génial éditeur anglais, n'a décidément pas fini de nous étonner.

Magic Carpet est un jeu éducatif qui enseigne les dures, et néanmoins fondamentales, lois de la nature: blaster ou être blasté. Dans la peau d'un apprenti surfeur sorcier sur son tapis volant, vous sèmerez terreur et désolation chez les monstres qui troublent l'ordre public. Plus sérieusement, Magic Carpet est un habile mélange entre action et réflexion. Action parce que, dans ce simulateur de vol "exotique", la victoire passe par l'éradication systématique de tout ce qui vole, bouge ou rampe. Pour cela, un arsenal imposant de sortilèges, plus destructeurs les uns que les autres, est mis à votre disposition. Outre la simple boule de feu en début de jeu, on découvre rapidement des sortilèges de plus en plus puissants cachés dans des jarres magiques. Après une dizaine d'heures, il devient possible de creuser des ravins, de se téléporter, de faire surgir des volcans et d'invoquer des météorites à tête chercheuse. Mais cette débauche magique nécessite beaucoup d'énergie, et c'est là qu'intervient la partie réflexion du jeu. Dans Magic Carpet, la magie est basée sur la "mana", l'énergie vitale de toute chose. Chaque monstre détruit libère des boules de mana qu'il faut récupérer et stocker dans son palais. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si les monstres ne s'obstinaient à vouloir détruire le palais, sans parler des autres magiciens qui ne rêvent que d'une chose: casser la baraque pour voler les boules de mana.

Il faut dire que le palais est la clé du pouvoir. Tant qu'il existe, un magicien ne peut mourir: son corps est téléporté dans son palais pour renaître à nouveau. Toute la subtilité du jeu consiste donc à défendre et consolider son palais tout en évitant les zones piégées (qui font apparaître de nouveaux monstres) et les autres magiciens. Ah, la magie et les mystères sanglants de l'Orient...

REVIEW

rpet

LES BOULES ET LES COULEURS...

... ça ne se discute pas! Dans Magic Carpet, les boules de mana sont à la base de couleur cuivre. Pour se les approprier, il faut les colorer en blanc avec un sortilège. Chaque palais dispose d'une montgolfière (ou de plusieurs) qui repère automatiquement les boules que vous avez colorées et vient les récupérer. Le danger peut venir des autres magiciens, qui n'hésitent pas à voler les boules en les recolorant. Il convient donc de protéger sa mana en attendant la venue de la montgolfière. A l'inverse, rien ne vous empêche de laisser les autres magiciens détruire les monstres pour ensuite leur dérober les boules. Le nec plus ultra consiste encore à détruire les palais ennemis pour les dépouiller de leurs boules d'énergie.

Plus jamais je ne mangerai du crabe, plus jamais!

La météorite à tête chercheuse est un must pour mettre les palais en pièces et récupérer la mana.

Vous pourrez parfois rallier quelques villages à votre cause.

Une fois les boules de mana colorées, la montgolfière vient les récupérer automatiquement.

Prenez garde aux montgolfières ennemies. Pas de pitié: détruisez-les pour récupérer leur chargement!

Dès que vous serez assez puissant, mettez les palais ennemis à feu et à sang pour dérober les boules de mana qu'ils contiennent.

REVIEW

PALAIS, SOMPTUEUX PALAIS!

e palais constitue la clé de voûte de lagic Carpet. Il sert à la fois de place orte pour stocker la mana et de "havre de paix" pour les magiciens. Tant que le palais dresse ses tourelles, ils peuvent ressusciter à volonté. Il faut donc créer son palais dès les premières secondes de jeu et y stocker la mana. Ensuite, lorsque vous disposez d'une grande quantité de mana, il devient possible de consolider votre palais et d'acquérir jusqu'à trois montgolfières. Le niveau est terminé quand le palais est suffisamment grand.

Au début, le palais n'a rien d'un palace. Il est petit et peu résistant.

Plus il contient de mana, plus on peut le fortifier et l'agrandir.

A la fin, c'est une véritable forteresse qui se dresse, avec des archers pour protéger ses remparts.

Attention aux génies qui volent la mana.

Rien de tel que quelques volcans dans le voisinage d'un palais ennemi pour l'obliger à déménager.

SATURN OU PLAYSTATION?

Même si la version Playstation est un peu plus belle (surtout le ciel), il n'y a pas de différence majeure. Aucune des deux consoles n'est désavantagée. Un menu de sélection sur les deux consoles vous permet de régler la configuration de votre pad pour les déplacements. Pas de jalouse!

Les dragons sont terribles, mais leur mana suffit à remplir une pleine montgolfière!

AVIS *encore!*

MARC

Arrêtez-moi, ou je vais faire une carpet-dose! Ce jeu est tellement prenant que c'en est dingue. Il m'a scotché à l'écran pendant des heures et j'ai dû ruser comme un Sioux pour rendre mon test en retard. Pourquoi? Mais pour jouer encore un peu, pardi! Après plus de vingt heures de jeu, je ne suis arrivé qu'au vingt-sixième niveau (environ un tiers du jeu). Alors là, je tire ma révérence. Question durée de vie, j'ai rarement vu mieux. Et même après tout ce temps, je découvre encore plein de petites ruses et de finesses pour mieux jouer. Magic Carpet est un jeu mystique, grâce à une ambiance captivante et une liberté d'action fantastique. Certains passages sont très bourrins, quand d'autres se jouent tout en finesse. Bref, pour une fois, on peut réfléchir et se défouler en même temps. Il est rassurant de constater qu'il y a encore des éditeurs qui font de vrais jeux, pas des démos interactives en 3D. Magic Carpet constitue donc un excellent choix sur Saturn comme sur Playstation.

REVIEW

PLAYSTATION

Magic Carpet vous plonge dans un monde merveilleux où vous pouvez faire tout ce qui vous chante, même creuser des canyons dans les montagnes.

TAPIS ROUGE

C'est en effet une couleur rouge sang que va prendre votre tapis volant si vous volez tête baissée dans les nombreux pièges de Magic Carpet. Dans tous les niveaux, il existe des zones piégées. Si on les survole, on déclenche un générateur de monstres qui fait apparaître instantanément toute une armada de vilains Pas-beaux. Ce qui s'avère très gênant, surtout quand le palais n'est pas loin. Au fil de votre progression, vous trouverez un sort qui permet de créer une armée de zombies. Ceux-ci attaqueront le palais le plus proche. C'est une arme à double tranchant, car ils ne font pas de distinction.

PLAYSTATION

Les miroirs sont des téléporteurs qui peuvent se révéler dangereux: ils peuvent vous projeter directement sur une zone piégée.

SATURN

Attention, ces urnes rouges contiennent des sorts, mais parfois aussi des abeilles géantes

PLAYSTATION

Avant de construire votre palais sur un lac, vérifiez qu'il n'abrite pas dans ses profondeurs une de ces terribles créatures marines.

AVIS oui!

GIA

Avec Magic Carpet, c'est la magie des "Mille et Une Nuits" qui vous emporte. Exotisme et originalité sont au rendez-vous. Car édifier un palais et voguer à bord d'un tapis volant tout en récupérant l'énergie des ennemis qu'on blaste, le tout dans un univers oriental, ce n'est pas très courant. Bien sûr, le jeu aurait gagné en profondeur avec des actions plus variées et des décors plus diversifiés. Mais quel fun! C'est le genre de jeu devant lequel on peut rester des heures et des heures, sans même s'en rendre compte. Il suffit de saisir le paddle, et vous êtes fini. Les doigts se crispent sur la manette, et n'en bougent plus. Demandez à Marc. C'est aussi ce qui m'est arrivé. Un jeu incontournable.

Saturn

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION-STRATÉGIE

PRESENTATION	86%
L'intro, en images de synthèse, est un peu pixélisée, mais elle reste sympa. Le jeu est clairement présenté.	
GRAPHISMES	82%
On aime ou on n'aime pas. Même si les graphismes sont un peu dépouillés, on se prend au jeu rapidement.	
ANIMATION	80%
Les déplacements sont assez fluides. Et, malgré la visibilité limitée, on s'y retrouve facilement.	
MUSIQUE	93%
Les mélodies orientales sont envoûtantes sans être pour autant soûlantes. Un vrai nectar!	
BRUITAGES	91%
Quand il faut, où il faut, ils confèrent un réalisme indéniable à l'univers de Magic Carpet.	
DUREE DE VIE	95%
Avec 75 niveaux, il faut compter une centaine d'heures au bas mot pour finir le jeu.	
JOUABILITE	82%
La prise en main n'est pas immédiate. Mais ensuite, c'est un jeu d'enfant.	
INTERET	94%
Magic Carpet ne gagnera peut-être pas le prix de beauté mais c'est un vrai jeu, un grand jeu, qui vous passionnera des dizaines d'heures durant.	

CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

DISPONIBILITÉ: OUI

Playstation

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION-STRATÉGIE

PRESENTATION	88%
L'intro est un peu moins pixélisée que celle de la version Saturn. Le reste est identique, donc nickel.	
GRAPHISMES	84%
L'univers de Magic Carpet est un peu dépouillé, même si des efforts ont été faits pour le ciel.	
ANIMATION	82%
L'animation n'est pas super rapide mais l'interaction avec le monde en 3D est complète (ce qui est rare).	
MUSIQUE	93%
Ce n'est pas tous les jours que les jeux vidéo bénéficient de mélodies aussi bonnes. A écouter sans modération.	
BRUITAGES	91%
Réalistes, ils s'intègrent parfaitement au jeu et contribuent à rendre l'ambiance captivante.	
DUREE DE VIE	95%
Difficile de lâcher le paddle avec un jeu aussi intéressant. Même les plus exigeants seront comblés.	
JOUABILITE	83%
Le tapis volant, c'est comme le vélo: une fois qu'on a compris le truc, ça vole tout seul!	
INTERET	94%
Un grand merci à Bullfrog, qui sait encore faire des jeux intéressants, intelligents et bien réalisés. En un mot: de vrais jeux.	

SHELL

"PRENEZ ÇA DANS LES DENTS... BLANCS-BECS!"

C'est l'expression favorite de votre copilote lorsque surgissent les vagues successives d'ennemis en tout genre. Au début du jeu, ne soyez surtout pas trop gourmand: planquez-vous et shootez-les de loin. Par la suite, mieux armé, vous pourrez rentrer dans le lard de ces "blancs-becs", tout en surveillant d'un œil attentif l'état de votre blindage.

Les hélicos ne déboulent qu'à partir de la quatrième mission. Pensez d'ailleurs à acheter des missiles sol-air.

Les bateaux sont peu dangereux mais sortent fréquemment en groupe (surtout à partir de la sixième mission).

Le tank de base. Deux obus suffisent à le détruire.

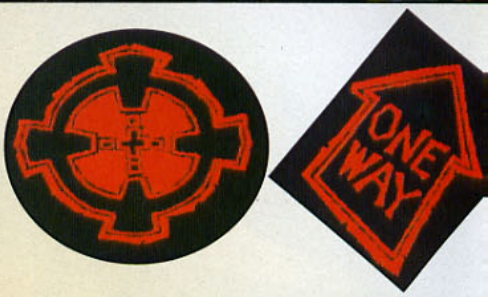
Voilà un tank qui vous donnera un peu plus de fil à retordre.

Vous pouvez littéralement tout exploser dans Shellshock... Ça n'en est que meilleur.

"Rest in peace."

Les missiles sol-air sont en nombre limité.

Les missions sont variées (il s'agit ici de protéger un convoi humanitaire), mais la méthode est toujours la même: exploser tout ce qui bouge et a le malheur de ressembler à un ennemi.



Core Design se colle une nouvelle fois à la réalisation d'une simulation guerrière. Après les hélicos, ce sont les tanks qui prennent la relève. Pour le meilleur ou pour le pire?

C'est sur un fond de musique rap que vous effectuerez vos premiers pas dans l'unité de mercenaires Da Wardenz. Cette unité comprend cinq membres, des Blacks dans le "move" qui n'ont d'yeux que pour leur chef, The Man. Chacun a sa spécialité, et tous sont des guerriers avertis. Ces mercenaires sont payés pour intervenir quand les armées sont impuissantes à remédier à certains problèmes. Des missions choc, précises, et toujours anonymes. Vous êtes un rookie au sein de cette équipe, et vous allez devoir faire vos preuves aux commandes d'un de leurs chars d'assaut. Celui-ci est équipé au début du jeu d'un canon, d'une mitrailleuse, d'un blindage conséquent et d'une tourelle rotative. Par la suite, vous allez pouvoir booster cette bête de guerre en lui ajoutant quelques couches de blindage, des missiles sol-air, ou un système de rechargement plus rapide de vos obus. Vingt-cinq missions à la difficulté progressive vous seront proposées. Au cours de celles-ci, vous devrez, en vrac, libérer des otages, escorter des convois de l'ONU ou détruire des points stratégiques de la logistique ennemie. Rien de bien subtil, mais bon sang, qu'est-ce que c'est défoulant...

SHOCK

AVIS oui, mais...

SPY

Très attendu par les amateurs de simulation (dont je fais partie), Shellshock n'est pas aussi transcendant que ce que l'on pouvait espérer. Certes, on vous met dans le coup tout de suite, la musique est très sympa et l'on n'a aucun mal à s'identifier à Holmes (le héros). Mais lorsqu'il s'agit d'aller exploser du tank adverse, c'est une autre histoire: la fenêtre d'affichage est toute petite, la profondeur de champ est assez réduite et, pour sortir indemne des premières parties, il vous faudra jouer les planqués tellement votre blindage est peu résistant. Enfin, les missions, même si elles paraissent différentes, sont fort répétitives. On bourrine, on se planque, on bourrine de nouveau, etc. Mais, malgré ces détails, on s'accroche vraiment à ce tank que l'on a bien du mal à faire évoluer. Le challenge est intéressant et le jeu très long. De plus, même si les premières parties sont ennuyeuses et démoralisantes (on en arrive presque à regretter l'ancêtre Battlezone...), une fois que l'on commence à booster son tank, le style de jeu évolue considérablement. Et on se prend à vraiment s'amuser. "Oui", car le jeu mérite le détour avec de la persévérance, "mais" je préfère Firestorm... et de loin.

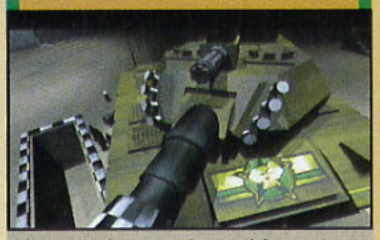
AVIS oui!

SWITCH

Au premier abord, Shellshock est bien bourrin: artillerie lourde, tanks, bateaux et hélicoptères surarmés se bousculent au rythme d'une explosion toutes les deux secondes. Une atmosphère de chaos qui ne me déplaît pas, d'autant qu'il ne suffit pas d'avancer et de tirer, si vous n'usez pas d'un minimum de stratégie et d'anticipation, c'est la mort assurée. Les graphismes de Shellshock sont agréables, les différents engins de guerre sont bien réalisés et le terrain sur lequel vous évoluez n'est pas uniforme (neige, marécages, montagne, désert, camp militaire, etc.) Du côté de l'animation, rien à redire. Seule ombre au tableau: les commentaires de votre coéquipier, un peu lourds...

TANK GUYS

Rien à redire sur l'ambiance. Vous êtes catapulté au sein d'un groupe de mercenaires, et tout de suite plongé dans le bain. Un petit tour des lieux pour faire connaissance avec vos cinq compagnons, cela s'avère vital pour la suite du jeu.



L'intro en images de synthèse est assez longue, et très rythmée.

Chacun de vos acolytes a sa spécialité. Props se chargera par exemple de booster votre tank, si vous avez amassé assez d'argent à la fin de la mission, bien sûr.

Tout comme dans Wing Commander, vous vous baladez dans le hangar pour piocher quelques informations avant de partir en mission.

Les plaisanteries bien vaseuses sont de rigueur pour commencer les réunions qui définiront vos missions.

ÉDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE TANKS
1-8 JOUEURS (AVEC LINK)
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 93%
Le ton est donné tout de suite. De belles images de synthèse et des doublages en français de qualité.

GRAPHISMES 80%
Des couleurs un peu fades et des décors qui ne varient pas assez.

ANIMATION 83%
La fenêtre de jeu est réduite et, du coup, la vitesse d'animation est on ne peut plus correcte.

MUSIQUE 91%
Rap, hip-hop, groove. Des thèmes sympa, mais un peu répétitifs à la longue.

BRUITAGES 91%
Le doublage en français est de bonne facture, et les bruitages sont très réalistes.

DUREE DE VIE 92%
Un peu répétitif, mais très long (25 niveaux).

JOUABILITE 89%
Rien à redire, on fait ce que l'on veut au moment où l'on veut.

INTERET 90%
Une simulation résolument axée arcade, qui s'avère un excellent défouloir.

ALI
TRIL

Certains caissons de cryogénisation abritent des larves aliens. Une fois libérées, celles-ci en profitent pout se jeter sur vous. Pas cool, les aliens!

Le Smart Gun est l'arme la plus puissante. Ses effets sont dévastateurs. Seul problème: elle est friande en balles et les munitions sont rares.

ARMÉ ET PARÉ!

Comme dans tout "Doom-like", l'armement est un élément essentiel pour progresser convenablement dans les différents niveaux. Alien Trilogy vous propose cinq armes principales ainsi que des grenades, aussi appelées charges sismiques. Chacune dispose de munitions en nombre limité et leur effets varient en fonction des ennemis. Certains sont insensibles, ou presque, à une arme alors que d'autres sont tués pratiquement sur le coup. A vous de faire le bon choix en fonction des ennemis en présence.

Le Pulse Rifle est une sorte de mitraillette. Elle tire des rafales de balles et son efficacité est redoutable. Très utile contre les larves, elle se révèle en revanche peu efficace sur les aliens orange du deuxième monde.

Le pistolet 9 mm est ridicule et ne trouve son utilité que dans les combats contre les larves. Il faut tout de même s'y reprendre à deux fois pour les abattre. C'est pas une vie, ça, je vous jure!

Le Flamethrower, comprenez lance-flammes, est aussi utile pour descendre les aliens que le sont les astuces de Switch pour faire la cuisine. Mais les cocons y sont très sensibles. Un Butagaz pour faire griller des œufs, quoi!

Les charges sismiques ont le même effet que les grenades. Elles s'avèrent très utiles pour défoncer les murs et mettre à jour certains passages secrets. On peut également s'en servir contre les ennemis, à condition que ces derniers ne soient pas en mouvement.

Le Shotgun est un fusil très ordinaire. C'est la première arme que vous découvrirez dans le jeu. Sans être d'une puissance extraordinaire, elle est extrêmement efficace contre les larves aliens.

Il est possible d'agir sur certaines parties du décor. Voici par exemple le résultat de la rencontre d'une balle et d'une baie vitrée. Fracassant, non?

EN OGY

Attendu depuis des lustres, Alien Trilogy vient enfin infester la Playstation. Séquences en images de synthèse, ambiance sinistre à souhait, décors fidèles aux trois films, violence à n'en plus finir, tous les ingrédients sont réunis pour passer un agréable moment plein de frissons et d'horreur.

Voilà pratiquement un an, Acclaim invitait Consoles+ en exclusivité dans ses studios de Long Island, près de New York, pour assister à la présentation de ses nouveaux studios de développement. A cette occasion, nous avions été les témoins de l'utilisation d'une nouvelle technique de création de jeux vidéo: la Motion Capture. Plusieurs millions de dollars d'investissement pour un résultat à la hauteur des dollars versés. Cette technique consiste à filmer sous quatre angles différents un acteur pourvu de capteurs. Ces derniers déterminent la position de l'acteur dans l'espace et fournissent en temps réel de précieuses indications à un puissant ordinateur, lui permettant de calculer des animations 3D d'un réalisme époustouflant. Cette technique, dont l'efficacité n'est plus à démontrer, a permis de confectionner chacune des scènes du jeu en images de synthèses où apparaissent êtres humains et autres monstres. Alien Trilogy, comme son nom l'indique, est une adaptation vidéoludique des trois succès de la Fox: "Alien", "Aliens" et "Alien^3". Vous y incarnez la célèbre Ripley (Sigourney Weaver). Le jeu se divise en trois parties distinctes, qui correspondent en fait aux trois films. Chaque partie se divise en plusieurs niveaux (12 pour la première, 9 pour la deuxième et 12 pour la dernière), où vous devrez mener à bien différentes missions. Si les premiers niveaux sont assez courts et faciles à terminer, c'est essentiellement pour que vous puissiez vous familiariser avec le maniement et l'usage du paddle. Tous les boutons sont utilisés. Ainsi, votre personnage est capable de se déplacer latéralement, de courir, de lever ou baisser la tête, d'avancer, de reculer, de pivoter vers la droite ou la gauche, de changer d'arme et d'actionner portes et autres interrupteurs. Les déplacements sont un peu lents, notamment les déplacements latéraux, et pour avoir l'impression de marcher à une vitesse normale, on doit courir en permanence. Mais enfin, on est rapidement pris par l'action et l'atmosphère, aussi angoissante que celle des films, fait quelque peu oublier ces lacunes. La diversité des missions à accomplir est une autre bonne chose. Il ne suffit pas de massacrer à tour de bras aliens ou autres ennemis pour terminer un niveau. En effet, il vous faudra parfois enclencher des interrupteurs ou récupérer quelques objets avant de trouver la sortie. En fin de mission, un état du pourcentage d'ennemis abattus, de passages secrets mis à jour et de votre mission vous est fourni. Si cette dernière est réalisée à 0%, vous êtes bon pour un second tour: vous pouvez recommencer le niveau. Rien de plus logique. Les ennemis, quant à eux, sont fidèles à ceux des films. On retrouve avec grand frisson les larves aux apparences d'araignées, les cocons, les ●●●

Les salles secrètes sont légion dans Alien Trilogy. Elles dissimulent le plus souvent quelques gadgets ainsi, malheureusement, que diverses monstruosités en tout genre.

AVIS — *yo, ça roule!* ©AHL'96

NIIICO

Inutile de s'étendre en long et en large sur ce jeu: il est formidable! (Voilà que je commence à parler comme Jacques Martin, à force d'écrire le "Trombinoscope". Dur!). Les graphismes sont délicieux et toute cette obscurité ambiante est terrifiante. Les niveaux sont le plus souvent complexes, et leur difficulté va croissant. La musique varie en fonction du niveau dans lequel on évolue et colle parfaitement à l'action. Après tant de louanges, il faut quand même en venir aux faiblesses, et force est de constater, sur ce chapitre, que le jeu n'est pas aussi rapide qu'un Doom, et c'est un peu dommage. Mais ne faisons pas la fine bouche, Alien Trilogy est un jeu que je vous conseille vivement. Beaucoup de fraîcheur!

Ce Fenwick vous permettra d'accéder à la coursive supérieure, et ainsi de découvrir de nouvelles salles.

Le sang coule à flots et la censure est absente! Au vu de ces images, il me semble bien que ce soldat ne s'est pas fait opérer de l'appendicite. Tant mieux, il paraît que c'est douloureux...

AVIS oui!

A.H.L

On nous avait assuré que ce jeu serait révolutionnaire et je dois avouer que j'ai été un peu déçu... au début! Aucune animation éblouissante (à part les superbes séquences cinématiques) et un manque certain d'originalité, puisqu'il s'agit d'un clone de Doom. Cela dit, dès les premières minutes, j'ai été scotché à l'écran. Le principe est toujours aussi efficace. La force de ce jeu réside dans son ambiance sinistre et parfaitement rendue, avec des décors obscurs à souhait et moult aliens plus repoussants les uns que les autres. Alien Trilogy vous transporte dans l'univers des films et, cette fois, c'est vous qui serez le héros... ou la victime!

●●● aliens de taille adulte, les "dog-aliens" (aliens enfantés par des chiens que l'on voit pour la première fois dans le film "Alien^3"), mais aussi les marines et autres êtres humains des différents épisodes. Côté graphismes, Alien Trilogy est très fidèle aux films. On trouve donc les décors du vaisseau spatial, de la planète Alien ainsi que ceux de la prison du dernier volet. Bien qu'ils soient très variés et d'une remarquable qualité, ils ont tous un point commun: l'obscurité. Omniprésente, elle contribue à alimenter la peur du joueur et renforce considérablement l'ambiance terrifiante. Il y a bien un radar pour aider à repérer les ennemis, mais il est inefficace contre certains aliens! Ne vous fiez donc qu'à ce que vous voyez et entendez. Pour refroidir les ennemis, plusieurs armes sont à votre disposition. Vous commencez le jeu avec un simple pistolet automatique (dur!). Au cours des parties, vous récupérerez d'autres armes comme un fusil, un fusil mitrailleur (Pulse Rifle), un lance-flammes ou encore le Smart Gun, une puissante arme de grosse artillerie. Divers objets sont également à votre disposition afin de parfaire votre équipement: munitions, trousses à pharmacie, gilet pare-balles ou bottes anti-radiations. Au vu de ces quelques indications, il semble clair que Acclaim est véritablement passé à la vitesse supérieure. Espérons que leurs prochains produits seront aussi réussis.

ATTENTION, DANGER!

Contrairement à d'autres jeux, il arrive que certains objets soient mauvais pour votre santé. Il est donc fortement recommandé de bien observer les lieux dans lesquels vous évoluez afin de ne pas faire de faux pas. Quelques exemples concrets...

Les jets de vapeur constituent un réel danger. Ils réduisent vos points de vie comme peau de chagrin. A éviter.

Tout comme dans Doom, il est possible de faire exploser des tonneaux. La déflagration tue sur le coup les ennemis alentour et détruit également certaines caisses contenant parfois des gadgets.

Dans les niveaux avancés, ce sont carrément des flammes qui tomberont du plafond. Si vous ne voulez pas vous faire griller les cheveux, attendez que les flammes disparaissent pour avancer.

Dans le troisième monde, les eaux radioactives font leur apparition. Sans grand danger apparent, cette matière sucera vos points d'énergie si vous tombez dedans. Seule solution pour barboter tranquille: des bottes spéciales.

Les cocons, s'ils ne constituent pas un réel danger, cachent en leur sein des larves aliens. Utilisez rapidement l'arme de votre choix pour les réduire en poussière avant que ses œufs n'éclosent...

Dans l'antre des aliens, il arrive que certains murs soient transparents. Chose étonnante, il est possible de passer à travers! Il faut alors redoubler de vigilance et prendre garde à ne pas se laisser surprendre par-derrière.

A la fin de chaque épisode, de nouvelles images de synthèse viennent égayer le jeu. Leur réalisation est très bonne, et elles rappellent quelques scènes des différents films.

Les aliens sont parfois capables de se déplacer au plafond. Chose étonnante, ils ne tenteront pas toujours de vous sauter dessus. Quoi qu'il en soit, levez votre arme et descendez-les.

SALES MONSTRES

Outre les dangers que peuvent constituer les divers objets rencontrés dans le jeu, les ennemis sont aussi de la partie. Etres humains devenus fous à la suite de leur fécondation par des aliens, prisonniers révoltés, cosmonautes, larves, aliens et autres boss sont de la partie. Morceaux choisis.

Les androïdes doivent impérativement être abattus. Leur destruction constitue d'ailleurs l'une des missions du deuxième monde. Leur résistance est incroyable.

Les larves aliens sont de sales bestioles. Si vous ne les tuez pas quand elles sont encore dans leur cocon, elles vous sauteront au visage et s'occuperont de votre estomac.

Les soldats sont devenus fous après avoir été contaminés par les aliens. Il faudra vous en débarrasser très rapidement afin de rendre de nouveau possible la colonisation de la station spatiale.

Les aliens orange, que l'on trouve dans la deuxième partie du deuxième monde, sont très coriaces. Le moyen le plus efficace pour s'en débarrasser est certainement la grenade (ou charge sismique).

A la fin de chaque monde, vous affronterez un terrible boss. Vous retrouverez à chaque fois la reine alien. Elle n'est pas difficile à battre, il suffit de rester en face d'elle et d'utiliser votre arme la plus puissante ainsi que quelques grenades.

Quand un alien enfante, le monstre qui s'en échappe prend les caractéristiques de son hôte. Ces aliens, après avoir grandi dans l'estomac d'un chien, sont très rapides et courent à quatre pattes.

Ces personnes en combinaison spatiale sont lourdement armées. A votre vue, elles font feu et balancent quelques grenades assassines.

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

DOOM-LIKE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
PASSWORDS: OUI (OU SAUVEGARDE)

PRESENTATION 91%

L'introduction et les séquences entre les différents épisodes sont en images de synthèse.

GRAPHISMES 90%

Les décors sont très sombres, mais restent fidèles aux films. Les sprites sont, hélas, un peu trop pixélisés.

ANIMATION 88%

Les déplacements de Ripley sont lents et les mouvements des humains peu réalistes.

MUSIQUE 94%

Tout comme dans le film, les mélodies sont parfaitement réalisées et collent bien au jeu.

BRUITAGES 90%

Le cri des aliens donne des frissons. Leur qualité est très bonne.

DUREE DE VIE 93%

Adaptez la difficulté en fonction de votre niveau, le jeu n'en sera que meilleur.

JOUABILITE 90%

Même si les actions sont nombreuses, on s'en sort sans trop de problème.

INTERET 93%

Alien Trilogy est un bon jeu. Ses graphismes sont d'une remarquable qualité et son ambiance unique. Il est cependant un peu lent.

LE FILM

SYNT
JOUEZ PO

Lauréat du grand prix Pixel-INA lors du salon Imagina, Toy Story est le premier long métrage entièrement réalisé en images de synthèse. Ce chef-d'œuvre d'animation est dû à la société Pixar et aux studios Disney, lesquels, depuis "L'Etrange Noël de Monsieur Jack", ont manifesté un intérêt particulier pour les nouvelles techniques d'animation.

Division informatique de Lucas-Film en 1979, devenue le premier "studio d'animation virtuelle" indépendant en 1986, Pixar est ce que l'on peut appeler un pionnier dans le domaine de l'imagerie de synthèse. Depuis, douze oscars sont venus couronner ses diverses productions (courts métrages, pubs...), et leur nouveau long métrage est en passe de tout rafler tellement il est novateur, drôle et techniquement stupéfiant.

Story so far...

Il aura fallu quatre ans aux équipes de Pixar pour achever ce long métrage de soixante-dix-sept minutes. Tout est parti d'un court métrage de John Lasseter – le réalisateur de "Toy Story" –, "Tin Toy". Celui-ci, entièrement réalisé en images de synthèse, contait les courtes aventures d'un soldat de plomb aux prises avec son maître, un bébé destructeur. Oscarisé en 1989, ce court métrage d'animation jetait les bases de "Toy Story". Restait à bâtir l'édifice...
"L'histoire et les personnages ont été notre première préoccupation, car ce sont eux qui ont commandé à tout ce que nous faisions", explique John Lasseter. Pour l'histoire, l'équipe s'est beaucoup inspirée des "buddy movies" [NDLR: des comédies mettant en scène des tandems de héros aux caractères résolument opposés, qui se retrouvent dans une situation les obligeant à coopérer]. Ainsi, Woody, le cowboy, est jaloux du nouveau jouet de son maître, Buzz l'Eclair, un spationaute. Et toute la trame du film est articulée autour de cette rivalité...

Tout l'esprit du film en une seule image. L'arrivée de Buzz va changer bien des choses dans ce petit micro-cosme.

De l'ordinateur à la toile

Une fois l'histoire achevée et couchée sur le papier sous la forme dun story-board, il fallut passer neuf étapes fondamentales pour arriver à l'image finalisée: le montage, la supervision artistique, la modélisation, le découpage, l'animation, la mise en texture, les éclairages, le rendu, puis le transfert sur pellicule. L'essentiel du travail informatique fut effectué

ZOOM SUR WOODY

Woody est un des personnages clefs de "Toy Story". Il est le jouet préféré d'Andy et certainement le personnage qui a demandé le plus de travail. Voyons les étapes de sa création.

- Des sculpteurs s'occupent de créer une figurine articulée du jouet (étape de modélisation).
- A l'aide d'un stylo optique et d'un quadrillage minutieux de la sculpture, on retranscrit son volume et sa géométrie sur ordinateur (synthétisation).
- A partir du script, on détermine les angles de caméra de la scène.
- Les programmeurs effectuent une pré-animation de la séquence.
- Le doubleur (en l'occurrence Tom Hanks) enregistre les dialogues correspondant à ladite scène.
- Les programmeurs apportent des perfectionnements à leur animation en tenant compte de la synchronisation labiale (200 éléments composent le seul visage de Woody).
- Le corps est texturé et l'éclairage de la scène calculé (certaines scènes de "Toy Story" comptent d'ailleurs plus de 100 sources lumineuses...).
- On l'intègre aux éléments du décor, et on transfère le tout vers la pellicule.

Un des passages les plus poilants du film...

PLÉIADE DE STARS...

Je ne vanterai jamais assez les mérites de la V.O. (version originale) pour tout film en anglais. Et "Toy Story" ne fait pas exception, surtout lorsque l'on sait que Tom Hanks ("Philadelphia", "Forrest Gump") a prêté sa voix à Woody, et que Tim Allen ("Super Noël") s'est occupé de Buzz. En version française, les trois chansons de Randy Newman ont été traduites par Charlélie Couture.

HÈSE UR NOUS

LE FILM

Le film sort le 27 mars sur les écrans français, suivi du jeu sur Super Nintendo et Megadrive, que nous testons dans nos pages. Nous nous devions de faire le point sur un film qui, sans aucun doute, marquera à jamais l'histoire de l'imagerie assistée par ordinateur... Et peut-être bien celle du cinéma.

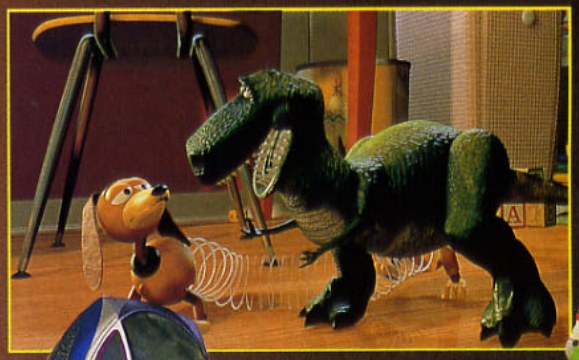
Spy

sur des stations Silicon Graphics, et de nombreux logiciels durent être créés pour le rendu des textures (dit "shaders") ainsi que pour l'animation. Le logiciel Marionnette, par exemple, permit à des animateurs aux techniques traditionnelles, novices en matière d'informatique, d'exercer leur art autrement qu'à la main.

Vers l'infini et au-delà

Au final, un "terabit" fut nécessaire pour stocker toutes les données informatiques du film (soit 1 000 gigabits, soit environ 250 millions de cartouches SNIN de 32 méga!), et il a fallu 800 000 heures de calcul à plus d'une centaine de stations de travail, qui tournaient vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Il faut savoir en effet qu'il n'est pas un seul élément que vous voyez sur grand écran, pas une brume, pas un coin déchiré de papier peint qui n'ait été programmé préalablement. On comprend alors aisément pourquoi on ne décèle quasiment aucun défaut durant les soixante-dix-sept minutes que dure le film. Certes un peu mièvre et "politically correct", "Toy Story" n'en marque pas moins une étape technique et visuelle primordiale dans l'histoire de l'animation. Et Pixar ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, puisque, selon le contrat passé avec Disney, "Toy Story" est le premier d'une série de trois films. On ignore encore tout du contenu des prochaines productions, mais à en croire le producteur Ralph Guggenheim, l'image de synthèse y sera bien entendu à l'honneur: "Si toutes les autres techniques [NDLR: pâte à modeler, sable, image par image] sont plus ou moins prisonnières d'un certain esthétisme, l'image de synthèse est un des domaines de l'animation où une esthétique à part entière reste à définir. La seule limite sera l'imagination." L'exploration des possibilités de la synthèse ne fait donc que commencer... très fort!

Woody le malin vous salue bien.



Tous les jouets sont de grands classiques (Mr Patate, les petits soldats, le télécran). Ici, Zig Zag et Rex.

Les seules oreilles de Mr Patate ont nécessité cinq sources de lumière différentes.

LAPIN LOOPING

Présenté en ouverture (ou en fermeture) de "Toy Story", "Lapin Looping" est une nouvelle aventure de Roger Rabbit, produite par Spielberg. Nous vous laissons la surprise de son contenu, mais sachez que sa réalisation a regroupé 70 artistes qui ont trimé huit mois durant. Le résultat, vous vous en doutez, est à mourir de rire. On laissera d'ailleurs le mot de la fin à notre senior de service, A.H.L., qui, après quelques rires bien gras, nous a décoché son célèbre "j'adorrre...". Ah, la, la!

LE JEU
SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

Pour une fois, l'arrivée du film et celle des jeux vidéo du même nom sont synchro! C'est ainsi que "Toy Story", le film, sort sur nos écrans en même temps que Toy Story, le jeu, sort sur Super Nintendo et Megadrive. Vous vous doutez bien que nous nous sommes jetés dessus! Et ce d'autant plus que les jeux 16 bits se font plutôt rares... Les jouets ont une âme et s'éveillent quand leur maître est absent: l'idée n'est pas nouvelle et a déjà servi dans bon nombre de jeux. Ainsi, les jouets d'Andy, le garçonnet de la maison, sont toujours aux aguets lors de l'anniversaire de leur maître, car ils ont peur d'être détrônés dans son affection au profit d'un nouveau jouet. Surtout Woody le cowboy, le chouchou du moment d'Andy... Hélas, c'est aujourd'hui l'anniversaire d'Andy, et ce dernier reçoit en cadeau un ranger de l'espace nommé Buzz. Woody, jaloux, est prêt à tout pour garder la première place. Dans chacun des 17 niveaux que vous devrez traverser, une mission vous est impartie, au cours de laquelle l'action se mêle à la plate-forme. Comme dans le scénario du film, Woody envoie tout d'abord les soldats de plomb en éclaireurs le jour de l'anniversaire. Pour cela, il doit les libérer

NOS AMIS LES JOUETS

Un des aspects les plus sympathiques de ce jeu réside dans la variété des actions à effectuer selon les niveaux. La réalisation de ces différents tableaux est très réussie, et le jeu ne souffre pas trop des problèmes de jouabilité, que ce soit sur SNIN ou sur MD.

Un parcours en voiture façon Mario Kart, où il vous faut prendre les pastilles de carburant.

Faites la course contre Buzz en vous servant des crochets et de votre fouet pour avancer plus vite.

Ramassez les piles sur le trajet pour foncer avec la voiture de course.

Chevauchez Rex et sautez par-dessus les obstacles tout en prenant les étoiles.

Woody se cache dans le Big Soda, et Buzz dans l'emballage d'un hamburger. Baissez-vous pour éviter les humains (leur approche est signalée par des avions en papier) et sautez pour éviter les obstacles.

Poursuivi par le chien Scud, Woody fuit sur sa planche à roulettes en évitant de multiples projectiles et obstacles.

Un niveau à la Doom, où le temps vous est compté. Il faut ramener les aliens un par un à leurs copains, près des portes de sortie.

Le dernier niveau: volez avec Buzz, évitez les chocs pour tenter de rejoindre la voiture d'Andy.

de leur boîte et leur envoyer un poste de radio. Les choses se corsent ensuite avec une course contre la montre pour ranger la chambre, puis un parcours du combattant contre Buzz, avant le combat contre le premier boss: le cowboy et son fouet contre le spationaute et ses lasers. Car Buzz croit qu'il est vivant! Il n'a pas compris son état de jouet, ce que Woody va tenter par tous les moyens de lui apprendre. Les jouets en arriveront même à sortir de la maison, à se rendre seuls dans une pizzeria pour y retrouver Andy, à se faire enlever par Sid, un mauvais garnement, puis, enfin, à rattraper Andy lors de son déménagement. L'action est soutenue puisque, au cours de ce périple, Woody pilotera des petites voitures, chevauchera Rex le dinosaure, se déguisera en soda et Buzz en hamburger, volera grâce à une roquette... 50 étoiles ramassées dans un niveau donnent droit à une vie supplémentaire, et 200 étoiles dans un monde ouvrent le niveau-bonus. L'animation des sprites est une petite merveille de recherche et d'esthétisme, et le jeu réserve de nombreuses surprises. Dommage que quelques ombres viennent gâcher ce tableau enchanteur...

LE JEU
SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

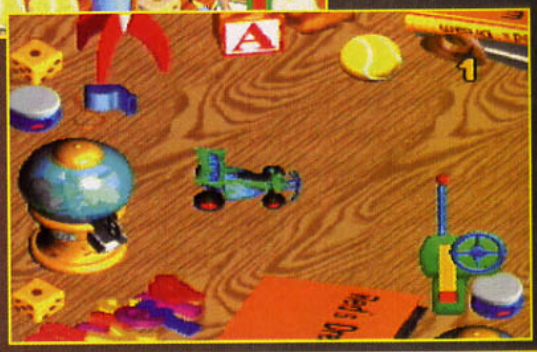
Fouettez les ennemis avant qu'ils ne vous touchent.

Accrochez-vous aux chaînes pour éviter les rampants de la chambre de Sid.

DU CÔTÉ DES GRAPHISMES...

Tous les sprites du jeu ont été modélisés pour un rendu 3D de toute beauté. Côté décors, c'est plutôt vide, même si certains niveaux s'en sortent mieux que d'autres. Les couleurs sont bien plus travaillées sur SNIN, comme vous pouvez le constater dans ce niveau de course.

Sympa sur MD...



Carrément plus beau sur SNIN! Le seul avantage de cette version...

AVIS — *oui, mais...*

ELVIRA

Quelle veine, j'ai testé le jeu sur une cartouche comprenant des mots de passe tous les 4 niveaux! J'ai donc terminé ce soft très sympathique en une soirée, malgré une prise en main parfois délicate. De ce fait, les éditeurs ont dû juger que, pour prolonger la durée de vie, mieux valait supprimer les mots de passe... Et comme ils n'ont pas rajouté de Continues ou de vies sup' pour autant, il devient carrément ardu de progresser! Ce serait un challenge génial pour les bons joueurs si la jouabilité était à la hauteur, ce qui n'est pas le cas, principalement sur SNIN. Avec un peu d'entraînement, la progression est régulière sur MD, et on se sort de toutes les situations. Mais, sur SNIN, c'est une autre paire de manches (la gestion des sauts y est particulièrement étrange). Dommage, car ce problème de jouabilité dans les niveaux de pure plate-forme nuit au plaisir du jeu et gâche l'animation, par ailleurs vraiment réussie. A noter que tous les textes sont en anglais.

LE JEU
SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

BUZZ DANS TOUS SES ÉTATS

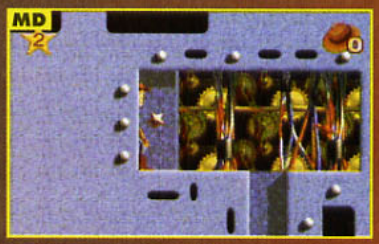
Avant que Woody et Buzz ne deviennent amis, soudés par les épreuves, le cowboy affrontera le spationaute au cours de trois combats de boss. Vous vaincrez Buzz à chaque fois grâce à votre dextérité.

Evitez les tirs de laser de Buzz et fouettez les boules de feu qui l'entourent pour le blesser quand il appuie sur son bouton d'invisibilité. Quatre coups sont nécessaires.

Ça se corse au deuxième round! Fouettez le pneu pour qu'il encercle Buzz quand il prend le départ de la course, ou même pendant la course. Passez sous lui quand il tourbillonne dans les airs. Le plus simple pour remporter la victoire est de lancer le pneu contre le bord de l'écran lors du départ en flèche.

Ce combat dans la pizzeria est encore plus dur! Sid manœuvre une grue dans la boîte pleine de poupées aliens. Empêchez la grue de prendre Buzz en fouettant les aliens pour qu'ils cognent la grue et lui fassent lâcher prise. Quatre coups.

Le Bonus Stage, très rapide, m'a laissée perplexe...



Un passage secret à la deuxième sauvegarde dans la machine des aliens. Au drapeau, allez vers la gauche et entrez dans le tunnel des pièces.

Illustrations et textes en anglais entrecoupent les niveaux pour les resituer dans le film.

AVIS oui et non!

SPY

Les développeurs sont restés fidèles au film: on y retrouve tous les personnages et les principaux lieux, et les graphismes sont excellents (même si les couleurs sont fadasses sur la 16 bits de Sega). Le déroulement du jeu est assez original avec une partie "spéciale" dans chaque monde, et un niveau à la Doom. Toy Story n'est donc pas mal, mais s'adresse aux très bons joueurs. Finir le jeu avec trois vies n'est pas une synécure et la jouabilité exécrable ne facilite pas la tâche! Dommage...

MD — DISNEY/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	80%
Ecran-titre basique et aucune intro. Quelques démos. Textes en anglais et illustrations entre les niveaux.	
GRAPHISMES	87%
Des sprites modélisés de toute beauté, mais des décors relativement vides.	
ANIMATION	90%
Très réussie, que ce soit pour les sprites ou les niveaux de course. Impressionnante pour une 16 bits!	
MUSIQUE	83%
Les thèmes musicaux du film retravaillés façon jeu vidéo. Assez simples...	
BRUITAGES	84%
Voix digitalisées sympa et bruitages des "ennemis" variés.	
DUREE DE VIE	89%
Très longue du fait que vous partez avec 1 Continue et qu'il n'y a aucun système de mot de passe...	
JOUABILITE	82%
Correcte sans être transcendante. Le héros est un peu raide dans ses actions.	
INTERET	**87%**
Un jeu sympa et varié, mais un système de mots de passe n'aurait pas été inutile vu la rareté des vies sup'!	

CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: 1 (MD)

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN — DISNEY/VIRGIN
PRIX: E
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	76%
Encore plus pauvre que sur MD, sans démo ni illustrations entre les niveaux!	
GRAPHISMES	89%
Des sprites très réussis et des couleurs plus nombreuses pour les éléments des décors, toujours aussi vides ceci dit.	
ANIMATION	90%
Une bonne fluidité d'ensemble et des sprites magnifiquement animés.	
MUSIQUE	84%
Idem que sur MD, avec un son mieux rendu.	
BRUITAGES	83%
Idem que sur MD.	
DUREE DE VIE	88%
Pas de Continue au départ et aucun mot de passe... Ça va être dur pour17 niveaux, si vous tenez bon...	
JOUABILITE	76%
Pas terrible: il y a un retard entre l'ordre et l'action. La gestion des collisions est hasardeuse.	
INTERET	**82%**
Un jeu sympa aux actions variées, mais sa jouabilité médiocre nuit énormément à votre progression, déjà ardue.	

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **ISSY LES MOULINEAUX**
  Centre commercial «Les 3 Moulins» - 92130
  Tél : 47 36 17 03
- **MANOSQUE**
  Centre Commercial Hyper U - 04100
  Tél : 92 87 05 70
- **ROANNE**
  11, place du Marché - 42300
  Tél : 77 70 03 48
- **MILLAU**
  21, rue droite - 12100 MILLAU
  Tél : 65 61 07 01
- **BIENTOT A PAU ET A TOURS**

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

1999 F
+ CD démo
+ 1 Sweat shirt

STREET FIGHTER ZERO

ACTUA SOCCER

TOTAL NBA

NBA ZONE

DBZ

«D»

ALIEN TRILOGY

RAYMAN

ROAD RASH

WING COMMANDER III

MICKEY

SHELLSHOCK

NEED FOR SPEED

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

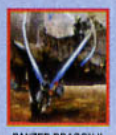
2590 F
+ 1 jeu (DAYTONA)

2190 F
seule

X-MEN

VAMPIRE HUNTER

TRUE PINBALL


PANZER DRAGON II

«D»

STREET FIGHTER ZERO

MAGIC CARPET

SHELLSHOCK

RAYMAN

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Asnieres 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 42 93 18 93
Bastia 2, rue de la Miséricorde 20200	Tél : 95 31 68 70
Bayonne 11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 59 46 13 38
Bordeaux 203, rue Ste Catherine 33000	Tél : 56 92 85 11
Brive 29, rue de la République - 19100	Tél : 55 17 18 00
Brunoy 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 69 39 55 82
Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
Castres 6, rue Henri IV 81100	Tél : 63 59 28 03
Limoges 40, avenue Garibaldi - 87000	Tél : 55 10 97 97
Le Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
Loches 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 47 59 28 20
Lyon 32, rue Ney - 69006	Tél : 72 74 46 39
Nimes 4, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
Nice 42, bd Gambetta - 06000	Tél : 93 82 52 52
Perpignan 17, av. Guynemer - 66000 -	Tél : 68 50 89 50
Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 65 68 41 79
Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34
Fort de France Centre Commercial Le Trident	Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE
Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
34 42 76 76
FAX
34 66 93 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650 BOISSY L'AILLERIE

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....
Tél. (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port ❑ 60 F de port
DATE D'EXP
DATE ..... SIGNATURE

THE NEED FOR SPEED

Vous voulez du sport? Pour de bon? Vous voulez qu'ça bouge? The Need For Speed arrive à point nommé...

Transfuge du PC, The Need For Speed a fait un tour sur la 3DO avant de se retrouver converti sur Playstation. Son principe n'a pas évolué d'un iota depuis la version initiale, mais à chacune de ses adaptations, le jeu gagne en beauté et en rapidité. A bolide rutilant et rugissant, conducteur (rouleur de mécaniques) pur style "mia": chaîne en or, Rollex au poignet, moquette sur le volant. Grand fort et dynamique (CQFD), vous aimez à sillonner les Etats-Unis au volant des plus belles mécaniques. N'étant pas homme à vous laisser doubler, vous avez décidé de participer à un tournoi où vous allez enfin pouvoir montrer quel genre de conduite vous aimez. Car vous êtes un dur, un vrai, et vous allez leur faire bouffer le bitume plutôt que les laisser l'avaler. Mais il serait opportun de connaître les circuits. Et pour ce faire, le Single Race est idéal. Dans ce mode, vous pouvez conduire l'un des huit bolides proposés, seul ou à plusieurs, sur un des six circuits. Par la suite, vous pourrez vous adonner aux joies du Time Trial, ou à un jeu à deux (en Link ou sur écran splitté). Mais le mode Tournoi reste bien évidemment votre but ultime. Dans ce mode, le choix des véhicules est bien plus restreint: trois seulement sont disponibles. Mais, par la suite, vous pourrez récupérer les petits monstres qui vous ont fait rêver dans le Single Race. Avec la rage de vaincre qui vous caractérise, la victoire est au bout du tournant, mais, hélas, aucune jeune et jolie donzelle n'est là pour vous soutenir, ni même vous accueillir... Bah, vous êtes un genre de loup solitaire, non?

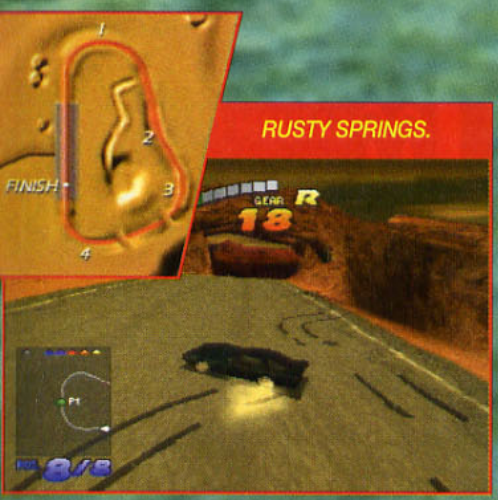
Quatre vues différentes sont sélectionnables. Celle-ci est la moins pratique de toutes, car votre vision de la route est très étriquée.

A la fin de chaque course, vous pouvez visionner votre progression sur un des circuits grâce au Replay. Intéressant pour analyser ses erreurs.

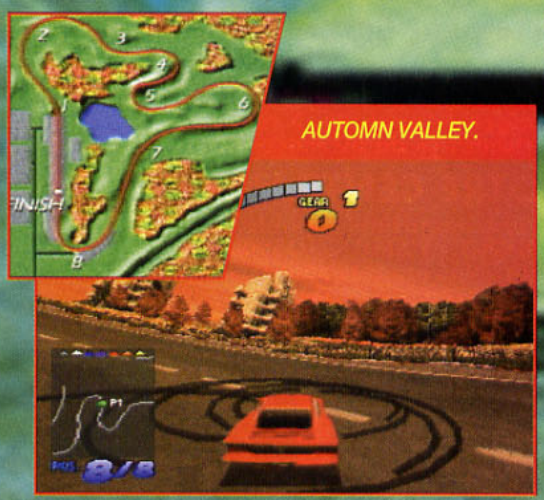
Avant de vous lancer sur un parcours, vous pourrez choisir le moment de la journée où vous voulez concourir. Les teintes des décors changeront.

MER OU

Du circuit de la montagne à celui du bord de mer, vous aurez de quoi être dépaysé. Le premier n'est en effet composé que de tournants et de virages en épingles à cheveux, alors que celui en bord de mer offre un tracé très linéaire, mais sur lequel il faudra veiller à tenir votre droite,



RUSTY SPRINGS.



AUTOMN VALLEY.

VERTIGO RIDGE.

NEED FOR SPEED

DES TIRES DE GRANDE CLASSE

Belles, rapides, luxueuses: voici seulement quelques-unes des caractéristiques de ces bolides hors du commun. Si le cœur vous en dit, vous pourrez tout apprendre de la mécanique de ces monstres d'acier au moment de la sélection. Voilà qui va nous changer un peu des sempiternelles voitures de rallye.

La lutte est très serrée pour la septième place. Faites quand même attention, un accident est vite arrivé.

AVIS spouid!

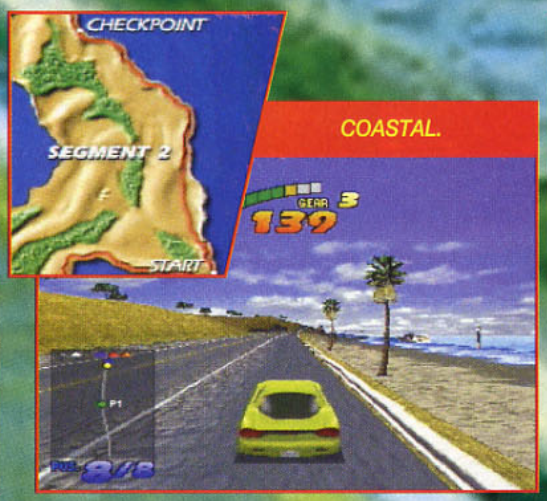
SPY

Si The Need For Speed n'atteint pas le niveau d'un Ridge Racer en termes d'animation ou de graphismes, force est de constater que, dans son genre, il apporte vraiment quelque chose. Les courses sont variées, les bolides nombreux et assez typés et les adversaires particulièrement coriaces. On pourra reprocher à la voiture d'être beaucoup trop rigide dans les virages, mais cela accentue considérablement la difficulté et vous obligera à déraper, donc à jouer en Manuel plus souvent. Ce jeu à la réalisation de qualité, même s'il n'a pas forcément assouvi mon "besoin de vitesse" comme le laisse supposer le titre, m'a néanmoins fait passer un très bon moment. Alors...

MONTAGNE?

car des automobiles y circulent en sens inverse. Tous ces circuits sont variés, et au nombre d'une demi-douzaine. A noter que la démo dévoile un circuit qui n'apparaît pas dans la liste de ceux sélectionnables. Y a du tip là-dessous, ou j'm'y connais pas...

CITY.



COASTAL.

ALPINE.

UN JEU BIEN CARROSSÉ

Un soin tout particulier a été apporté à l'habillage de The Need For Speed. En plus des séquences filmées que vous trouverez en introduction, les développeurs ont inclus des écrans de loading (images fixes) superbes. Ambiance et pari réussis.

Bref aperçu du staff en plein boulot. Ça ne fait de mal à personne...

L'introduction est très rythmée et la qualité de l'image est excellente.

Un écran de loading parmi tant d'autres...

Voici un petit topo sur la bête avec un commentateur pour égayer cette présentation un peu technique.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Electronic Arts se lance dans la simulation de course de voitures sur console, voyez-vous cela! Pour une première, il faut bien reconnaître qu'ils s'en sont (et Dalila) bien sortis. Les graphismes sont magnifiques et variés (on compte sept types de circuit et autant de décors), l'animation excellente et la musique, comme toujours chez Electronic Arts, à la fois rythmée et soutenue. Le seul élément qui me gêne un peu est la maniabilité, qui laisse trop à désirer: les bolides peinent dès lors qu'il s'agit de négocier les virages. C'est d'ailleurs souvent sur ce point (la maniabilité) que les jeux de cet éditeur pêchent. Dommage. Passé cette imperfection, on prend beaucoup de plaisir à s'affronter sur les nombreux circuits ou à jouer à deux sur le même écran. Un jeu qui s'adresse à tous ceux qui ont aimé Road Rash et ESPN Extreme Games.

Le mode 2 joueurs en écran splitté est très fun.

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: D

COURSE AUTOMOBILE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS (ÉCRAN SPLITTÉ OU LINK)
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
MOTS DE PASSE: OUI
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 91%
Des écrans de présentation léchés, des vidéos de qualité, un style très dynamique: excellente.

GRAPHISMES 87%
Autant les décors sont bien réalisés, autant les bolides sont étrangement carénés.

ANIMATION 89%
On a parfois l'impression que la voiture fait du sur place, mais, dans l'ensemble, la vitesse d'animation est bonne. Sensations assurées.

MUSIQUE 91%
Comme souvent avec E.A., elle dépote!

BRUITAGES 90%
Les pneus crissent lors des dérapages, les chocs sont très réalistes, et on peut enfin klaxonner!

DUREE DE VIE 89%
On peut finir le jeu en quelques jours, mais le jeu à deux est un plaisir toujours renouvelé.

JOUABILITE 84%
Une direction un peu rigide dans les virages, mais la prise en main est rapide.

INTERET 89% SEUL / 92% À DEUX
Une bonne course de belles voitures de sport qui vous fera passer des moments fort agréables, surtout à deux...

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

(1) 43 79 12 22

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

Vous souhaitez ouvrir un magasin POWER GAMES, contactez nous au (1) 43 79 12 17

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

CONSOLE VF + 1 JOY → 2099 F

JEUX VF A PARTIR DE 349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

STREET FIGHTER ZERO	449 F
TOSHINDEN 2	499 F
MOTOR TOON GP 2	499 F
PUZZLE BUBBLE 2	499 F
RIDGE REVOLUTION	499 F
GOEMON FIGHT WARRIOIR	499 F
POLYGON DRIFT KING	499 F
SAILOR MOON S	499 F
SIDE WINDER	499 F
FINAL MATCH TENNIS	499 F
GALAXIAN 3	499 F
TEKKEN 2	TEL.
DARKSTALKER.	TEL.
BIO HAZARD	TEL.

JEUX VERSION EURO.

TRUE PINBALL	369 F
ROAD RASH	369 F
ACTUA SOCCER	349 F
ZERO DIVIDE VF	369 F
THE D'	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
PHILOSOMA	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F
AGILE WARRIOR	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
SPACE HULK	369 F
ALONE IN THE DARK 2	369 F
ADIDAS SOCCER	369 F
VIEW POINT	369 F
SHELLSHOCK	369 F
POWER SERVE TENNIS	369 F
MAGIC CARPET	349 F
ALIEN TRILOGY	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F
DRAGON BALL Z	399 F
WING COMMANDER 3	TEL.

SATURN

NOUVEAU !! LES MANGA VIDEO CD SUR SATURN

JEUX VERSION EURO.

THE D	399 F
VIEW POINT	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GOLDEN AXE THE DUEL	399 F
ALIEN TRILOGY	399 F
WIPE OUT	349 F
SIM CITY 2000 VF	399 F
MAGIC CARPET	399 F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F

VIDEO CD (CARTE MPEG).

AKIRA	MANGA	169 F
KEN OAV	MANGA	169 F
JUBEI / NINJA SCROLL	MANGA	169 F
GOLGO 13	MANGA	169 F
STREET FIGHTER	MANGA	169 F

JEUX VERSION JAPONAISE

LEGENDE DE THOR	399 F
NBA BASKET BALL	399 F
VAMPIRE HUNTER *PROMO !!*	349 F
BLUE SEED + RAYEARTH	399 F
MEGAMAN X	399 F
VICTORY GOAL 96	399 F
GUARDIAN HEROES	399 F
DARK SAVIOR *RPG*	399 F
LUNAR *RPG*	399 F
ALBERT ODISSEY 2 *RPG*	399 F
GULLIVER BOY *RPG*	399 F
DRAGON FORCE *RPG*	399 F
RINCLE RIVER STORY *RPG*	399 F
PANZER DRAGOON 2	399 F
DUNGEON & DRAGON *US*	399 F
FATAL FURY 3 + CART	499 F
K.OF FIGHTER 95 + CART	499 F

→ 499 F

DISPO V. JAP

SUPER NINT.

JEUX NEUFS

DRAGON BALL 7 549 F *(JAP)*

MARIO RPG 549 F *(JAP)*

BREATH FIRE 2	499 F
DONKEY KONG 2	499 F
SEC.EVERMORE	449 F

JEUX OCCAZ

→ CONS. OCCAZ + 2 MANNETTES **399 F**

FZERO	99 F
ROAD RUNNER	99 F
NBA JAM	99 F
SUPER TENNIS	99 F
SAILOR MOON	99 F
SHAQ FU	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
PLOK	99 F
NCAA BASKET	99 F
BEST OF BEST	99 F
ADDAMS FAM.	99 F
MAGIC SWORD	199 F
OFF ROAD	129 F
STREET TURBO	129 F
LEMMINGS 2	129 F
AN.WORLD	129 F
TECMO BASKET	129 F
TINY TOON	129 F
DESERT STRIKE	149 F
BOMBERMAN	149 F
METROID	149 F
STAR WARS	149 F
ERIC CANTONA	149 F
VORTEX	149 F
CHAOS ENGINE	149 F
SUPER ALESTE	149 F
MEGAMAN X	149 F
ALADDIN	149 F
TWIN BEE	149 F
GOOF TROOP	149 F
AXELAY	149 F
CLAYFIGHTER	149 F
RISE ROBOT	149 F
SYNDICATE	199 F
STREET RACER	199 F
DONKEY KONG	149 F
FIFA SOCCER	199 F
HAGANE	199 F
STAR WARS 2	199 F
PUNCH OUT	199 F
V BALL	199 F
JUDGE DRED	199 F
ROCK RACING	199 F
S.SHOOTOUT	199 F
CANON FODDER	199 F
LEGEND	199 F
WOLVERINE	199 F
EARTHWORM	199 F
ZELDA 3	199 F
MAX.CARNAGE	199 F
S.STAR SOCCER	249 F
SUP.PINBALL	249 F
MORTAL K 2	249 F
KIL.INSTINCT	249 F
WEAP.LORD	249 F
ILL.OF TIME	299 F
SEC. MANNA	299 F
EARTHWORM 2	299 F
F.FANTASY 3 US	299 F
AST.& OBELIX	299 F

NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE.

MEGADRIVE

JEUX NEUFS

TOY STORY 449 F !!

EARTHWORM 2	449 F
POWER RANGER	399 F
PHANT.STAR 4	499 F
QUACKSHOT 2	449 F

JEUX OCCAZ

→ MD OCCAZ + 2 MANNETTES **249 F**

SONIC	49 F
ALTERED BEAST	49 F
STEER RAGE	69 F
PHELIOS	99 F
JAMES POND 2	99 F
MICKEY	99 F
MIKEY 2	99 F
DAVID ROBINSON	99 F
ZOOL	99 F
SHINOBI	99 F
J.MADDEN	99 F
ITALIA 90	99 F
SHAD.OF BEAST	99 F
STRIDER	99 F
GALAHAD	99 F
TERMINATOR	99 F
BULLS BLAZER	129 F
COOL SPOT	129 F
TAZMANIA	129 F
KO BOXING	129 F
SONIC 2	129 F
AN. WORLD	129 F
ETER.CHAMP	129 F
ROCKET ADV	129 F
WINTER OLYMP	129 F
FIFA 94	129 F
NBA JAM	129 F
GLOBAL GLAD	129 F
NBA SHOD.	129 F
INDI. JONES	129 F
CHAKAN	129 F
MUT. LEAGUE	149 F
SARKSTER	149 F
DINI SOCCER	149 F
FLINK	149 F
TALESPIN	129 F
STREET RAGE 2	149 F
TH.FORCE 4	149 F
S.SPINBALL	149 F
FLASHBACK	149 F
STARGATE	149 F
MICKEYMANIA	149 F
ALADDIN	149 F
STREET FIGHTER	149 F
FANT.DIZZI	149 F
M. KOMBAT	149 F
MEGALOMANIA	149 F
PGA	149 F
ROI LION	199 F
FIFA 95	199 F
NHL 95	199 F
NBA 95	199 F
ECCO 2	199 F
SONIC 3	199 F
SO. KNUCKLES	199 F
SHINING 2	249 F
SOLEIL	249 F
THOR	249 F
LIGHT CRUSAD.	249 F
SAMURAI SHO	249 F
STREET RAGE 3	299 F
SUP.STREET	299 F
VIRT. RACING	299 F

NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE.

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• PSX OCCAZ	1590 F
• RIDGE RACER	189 F
• STRIKER 96	189 F
• RAPID RELOAD	249 F
• HI OCTANE	249 F
• MORTAL 3	249 F
• TOSHINDEN	189 F
• DISCWORLD	249 F
• WIPE OUT	249 F
• LONE SOLDIER	249 F
• KILLEAK BLOOD	189 F
• EXTREME G.	289 F
• AIR COMBAT	249 F
• THU. HAWK	289 F
• TEKKEN	289 F
• FIFA 96	289 F
• THEME PARK	289 F
• RAIDEN	249 F
• D.DERBY	189 F
• DOOM	289 F
• GOALSTORM	249 F
• LOADED	249 F
• KRAZY IVAN	249 F
• WORMS	289 F
• ASSAULT RIGG	289 F
• JO.BAZOOKA	249 F
• TWISTED METAL	289 F
• WWF	289 F
• NOVASTORM	189 F

SATURN

• CONS + 1 JEU	1990 F
• CLOCKWORK 2	199 F
• SHINOBI EX	199 F
• RAYMAN	249 F
• VIRTUA RACING	199 F
• DIGITAL PINBALL	199 F
• NHL ALL STAR	199 F
• DAYTONA USA	99 F
• PANZER DRAGON	249 F
• JO. BAZOOKA	249 F
• V. FIGHTER 2	299 F
• VIRTUA HYDLIDE	149 F
• FIRESTORM	299 F
• FIFA 96	299 F
• ROBOTICA	149 F
•STREET FIGHTER	149 F

MEGA PROMO

BLUE SEED *NEUF* + RAYEARTH *NEUF* = **399 F** LES DEUX

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Ce 04/96

La Dark Slayer: une épée qui achève bien les dragons!

Une petite maison sur une île hantée par un dragon, ça vous tente?

L'arc est la nouvelle arme du jeu.

Si c'est pas mignon, à cet âge-là!

KING'S

Sous le nom de King's Field, version américaine, se cache en fait le deuxième volume de cette superbe saga, déja paru au Japon! Alors, avis aux amateurs du genre!

Dans King's Field, vous incarnez un guerrier qui doit se défaire d'un dragon. La représentation est en vue subjective et l'ambiance sonore est une pure réussite! Le mapping est bien meilleur et les décors plus variés (il y a même quelques passages en plein air). Pour le reste, les bases d'un jeu de rôles/action classique ont été conservées: points d'expérience, de magie, énigmes... Mais la difficulté et la longueur du jeu ont été accrues. Songez à acheter un maximum d'herbes régénératrices avant de prendre le chemin de l'aventure. Au chapitre des nouveautés, pas mal de choses ont évolué. De nouveaux monstres et guerriers humains ont fait leur apparition.

Les dinosaures, très coriaces, sont de redoutables lanceurs de sorts! De surcroît, de gigantesques boss viendront de temps à autre vous chercher des noises. Il vous faudra ruser, et contourner au mieux l'ennemi pour ne pas faire face à une rafale de boules de feu! Car, comme dit un vieux proverbe elfe, il vaut parfois mieux utiliser ses jambes que ses armes! Il arrive pourtant que l'affrontement soit inévitable. Pour vous défendre, vous disposez alors, en plus de l'équipement classique, d'une nouvelle arme, l'arc, qui s'avère bien pratique lors des combats à distance, et de divers sorts magiques. L'apprentissage de ces sortilèges ne se fait plus désormais graduellement, en passant les niveaux, mais grâce à des cristaux qu'il faudra récupérer au cours de votre progression. Mais il faudra avancer prudemment, car les pièges sont nombreux. Coffres piégés, pics cachés dans les murs (pour les chercheurs de portes secrètes) risquent de calmer vos élans de curiosité! Petit conseil: méfiez-vous des poissons, n'essayez même pas de les toucher, fuyez! Pour vous aider dans votre quête, vous pouvez acheter des cartes ou des clés (et même en faire des doubles). Malheureusement, leurs prix sont élevés!

AVIS *oui!*

PANDA

J'avais bien aimé ce jeu en version japonaise, mais il était trop dur pour moi. Seul Cheub, au bout de très longues heures de galère, avait réussi à en venir à bout. Maintenant, c'est une autre histoire, d'autant plus que le scénario n'est pas mal du tout. Seul défaut, l'animation, qui rame un peu à certains moments. En revanche, l'ambiance musicale est démente, et les graphismes très bons. Tous les ingrédients d'un excellent jeu de rôles/action sont réunis! Vivement le troisième volet, qui devrait sortir dès cet été au japon. Préparez les Memory Cards!

En voilà un qui risque d'avoir mal à la tête.

Voici le code pour ouvrir la porte...

Quand la caméra prend cet angle, c'est mauvais signe!

FIELD 2

ÉDITEUR: SOFTWARE I.C.
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

RÔLES/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: SAUVEGARDE

DES SORTS ET DES MONSTRES

Il vous faudra absolument adapter votre technique de combat aux monstres rencontrés. Les sorts d'attaque ne sont pas forcément les plus utiles pour remporter un affrontement.

Contre certains monstres, un bon sort de protection s'avère nécessaire.

Se mesurer à un dragon rouge mérite bien un sort de protection contre le feu!

Les démons manient à la fois la magie et l'art du combat.

Pour combattre un guerrier du genre bourrin, il est préférable de garder ses distances.

AVIS — oui!

CHEUB

King's Field est génial. La version américaine est identique à la version japonaise, mais les dialogues en anglais rendent le jeu nettement plus convivial. Non seulement l'histoire est sombre à souhait, mais l'ambiance sonore et graphique est telle que vous vous surprendrez à hurler de peur lorsque vous rencontrerez quelque créature malveillante au détour d'un couloir. Le seul problème vient du fait que le jeu est entièrement en 3D mappée: on note de forts ralentissements devant certaines portes où le mapping est trop chargé, et l'on s'étonne parfois de se faire toucher à travers les murs. Mais ces problèmes sont rares. Donc, si vous aviez écarté King's Field à cause des dialogues en japonais, foncez les yeux fermés sur la version américaine. A réserver aux amateurs du genre.

PRESENTATION 78%
L'intro est assez minable, mais l'interface de menus déroulants est claire.

GRAPHISMES 92%
Le mapping est excellent et les décors sont d'une grande variété.

ANIMATION 75%
Ce n'est pas le point fort du jeu: il y a quelques ralentissements, et ça rame un peu.

MUSIQUE 95%
L'ambiance sonore est géniale!

BRUITAGES 93%
Les bruitages sont très réalistes, un must!

DUREE DE VIE 92%
Ce jeu est difficile. Même en anglais, c'est loin d'être une promenade.

JOUABILITE 88%
La prise en main est assez simple, mais un petit temps d'adaptation est quand même nécessaire pour la gestion des combats.

INTERET 92%
En japonais, King's Field était beau et intéressant, mais beaucoup trop difficile d'accès. En anglais, c'est un vrai bonheur!

GOE FIGH

Goemon Fight est un vieux classique de la Super Famicom. Aujourd'hui, le quatrième épisode de la série nous arrive! Fidèle à la tradition, il n'en apporte pas moins quelques petites innovations!

Le jeu vous laisse le choix entre un mode Entraînement et un mode Story. Dans le premier, vous pourrez vous amuser avec quatre petits jeux dont Puyo, un clone de Dr Robotnik. Mais, surtout, dans ce mode, il est possible de jouer à quatre simultanément!

Dans la première partie du mode Story, vous avez accès à quatre mondes, qu'il vous faudra parcourir avec un personnage spécifique, dont les compétences (armes et coups spéciaux) sont appropriées: la fille, par exemple, peut se transformer en poisson, le ninja s'accroche aux murs, etc. Le jeu, auquel il est possible de jouer à deux simultanément, mêle les genres de plates-formes et de beat-them-all, mâtinés de quelques éléments de RPG. Tout au long de votre progression, il vous faudra retrouver des chats ("neko"). Lorsque vous croiserez une statue d'éléphant, prenez-la afin d'opérer une sauvegarde dans le demi-niveau. A la fin de chacun des niveaux, une sorte de raton laveur (un "tanuki") vous récompense si vous n'avez rien oublié... sinon, il vous envoie plein de crottes! Dans les villages, il faut discuter avec les badauds et acheter de la nourriture. Ne frappez pas les villageois, sinon la milice viendra vous régler votre compte. En tuant les monstres, vous obtenez des pièces d'or, et lorsque vous appuyez sur L, votre arme commute en mode Jet. Le héros peut ainsi lancer des shurikens, et, si vous gardez le bouton de tir enfoncé quelques secondes, l'attaque sera bien plus efficace. Pour vous débarrasser des big boss, vous devrez les battre à un des quatre jeux du mode Entraînement, auxquels vous vous serez bien entendu essayé.

Switch n'est pas fait pour le volley-ball. Pourtant, son contrôle au test antidoping s'est révélé positif...

Les graphismes sont très sympa.

Sautez de parachute en parachute.

AVIS oui!

PANDA

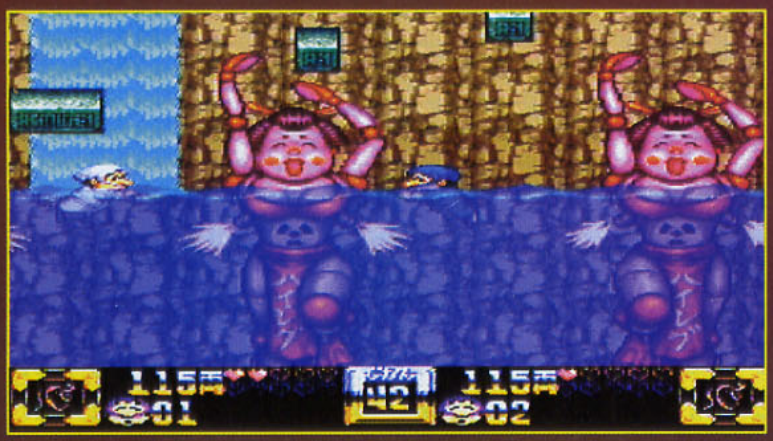
Goemon Fight premier du nom m'avait déjà emballé à l'époque. C'est donc avec nostalgie que j'ai découvert ce nouveau volet de la série. Tous les ingrédients qui ont fait son succès y sont présents: une ambiance marrante et un savant mélange entre plates-formes et beat-them-all. En plus, y jouer à deux, c'est vraiment sympa, même si Niiico n'est pas le partenaire idéal! Et c d'autant plus que, depuis son retour de Katmandou, Switch a tendance à parler avec les voix dans sa tête. Mais que voulez-vous, testeur est un métier ingrat: on ne fait pas toujours ce qu'on veut...

Et hop! Votre personnage est aspiré pour un aller simple vers l'affrontement avec le boss!

MON HT 4

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

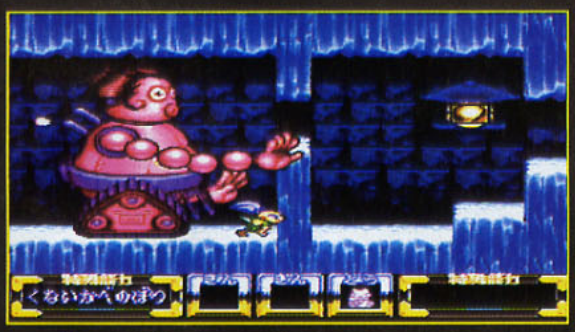
ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI



Deux geishas dans ma baignoire... Le pied!

Le basket n'est pas non plus la thasse de thé de Niiico.

Deux ninjas main dans la main! C'est beau, l'amour...



Ne vous laissez pas rattraper par ce robot rose!.

AVIS *non!*

NIIICO

La série des Goemon ne m'a jamais vraiment emballé. Si les premiers épisodes étaient sympa, force est de constater que Konami est en mal d'inspiration. Les graphismes, certes de qualité, n'ont pas tellement évolué, et on est à des années-lumières de l'intérêt d'un Mario. La gestion des sauts lors des passages de plates-formes est plus que douteuse: tout doit être calculé au millimètre et l'on perd rapidement ses points de vie. Et les dialogues en tong n'arrangent rien. Désolé, trop c'est trop. Mais si vous avez aimé les précédents épisodes, nul doute que ce nouveau Goemon Fight vous plaira, car il reste fidèle à la série. Moi, j'ai jeté l'éponge. Basta! Excusez-moi, mais j'entends Donkey Kong Country 2 et Mario qui m'appellent...

PRESENTATION 82%
L'introduction n'est pas fantastique, mais les menus ont le mérite d'être simples.

GRAPHISMES 88%
Du beau boulot pour la Super Famicom. Il y a même de jolis effets.

ANIMATION 75%
On note quelques ralentissements lorsque les sprites sont trop nombreux à l'écran.

MUSIQUE 90%
Japonaise, et tellement traditionnelle.

BRUITAGES 88%
De facture classique, mais très efficaces.

DUREE DE VIE 90%
Il n'est pas aisé de terminer Goemon Fight 4, mais on prend plaisir à y jouer.

JOUABILITE 80%
Hormis quelques problèmes liés à la compréhension de la langue, aucune difficulté majeure.

INTERET 87%
Un excellent jeu, dans la tradition des Goemon Fight. Les graphismes sont travaillés et la possibilité de jouer à deux relève l'intérêt.

VISITE GUIDÉE

Une présentation des lieux vous donnera une idée de ce qu'est la vie quotidienne d'un pilote de chasse sur un croiseur intergalactique.

La salle des machines. Vous pourrez choisir votre vaisseau, faire quelques parties sur le simulateur, sauvegarder la partie et participer aux briefings.

Le bar, endroit mythique où les langues se délient. Sur le mur, un tableau de chasse affiche les scores des meilleurs pilotes.

C'est à partir de l'ascenseur que vous accédez aux différents niveaux du vaisseau. On y fait quelquefois des rencontres intéressantes.

Les baraquements. Un pilote doit savoir vivre à la dure. Quelques confessions sur l'oreiller?

N'oubliez pas de faire une petit tour dans la salle des canons. Beaucoup de pilotes, à l'âme de poète, s'y rendent pour admirer les étoiles.

Le hangar, dernier passage avant le saut dans le vide sidéral. La mécano en pince un peu pour vous...

Choisissez votre coéquipier avec soin.

WIN COMMAN

HEART OF T

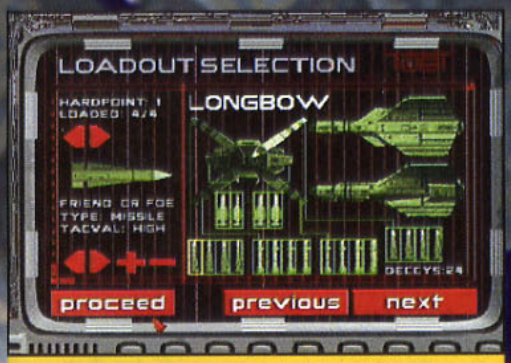
La playstation se met au cinéma. Plus qu'un simple simulateur de guerre spatiale, Wing Commander 3 est un véritable film interactif qui tient sur quatre CD, et en français, siouplaît! Et quand on pense que WC 4 est déjà disponible sur PC....

Tiens d'ailleurs, pourquoi on n'y a pas droit, au dernier épisode de Wing Commander? Tout simplement parce que le troisième volet de cette série n'a jamais été adapté sur Playstation, ni même les deux autres. Donc, on commence directement avec Wing Commander 3... en attendant le 4. Pour ceux qui ne connaissent pas la version 3DO, et ils doivent être nombreux, je rappelle que le scénario de WC 3 prend place en plein cœur d'une guerre spatiale entre la confédération des humains et la race féline des Kilrathis. Ces derniers, de gros chats hargneux, se sont juré de réduire les hommes en esclavage. Le monde à l'envers, quoi. Alors, comme les hommes ont de gros vaisseaux et que les chats aussi, ça se frite dans tous les coins de la galaxie. Dans ce joyeux bordel, vous jouez le rôle de Blair, le vétéran des deux précédents épisodes. Partez pas! on peut changer le nom du héros (ouf!). Relégué dans un croiseur de deuxième classe, vous allez découvrir, au fil de vos innombrables missions, la véritable raison de votre "mise au placard"... et une occasion de redorer votre blason de star hollywoodienne. Car c'est bien une star qui vous prête ses traits: Mark Hamill en personne, définitivement marqué par son rôle de Luke Skywalker dans "La Guerre des étoiles". Et il n'est pas tout seul, puisque l'illustre Malcom Mac Dowell ("Orange Mécanique") tient le rôle de votre supérieur haï et néanmoins respecté. En fait, chaque phase de combat vient s'inscrire dans un scénario complexe illustré par diverses séquences cinématiques de toute beauté. Certaines discussions sont interactives, bien que cela se limite à deux choix de réponse. Si vous êtes cinéphage autant que joueur, Wing Commander 3 a été fait pour vous.

G DER III HE TIGER

JOUER ET/OU REGARDER?

Avec Wing Commander 3, une question de fond peut être posée: les films interactifs doivent-ils prendre le pas sur les jeux vidéo? Même si vous pouvez vraiment influencer le cours de l'histoire par vos actions et vos réponses (on parle alors d'un scénario en arborescence), la partie cinématographique de WC 3 n'en reste pas moins un vrai délice... pour les yeux! A partir de là, de deux choses l'une: soit, comme moi (Marcassin), vous tombez sous le charme, et alors WC 3 devient un régal et on lui pardonne même certaines erreurs, soit vous êtes comme A.H.L. (l'homme que les démos en tout genre laissent froid) et là, vous êtes un peu mal barré. Choisis ton camp camarade!



Avant de partir en mission, choisissez bien votre vaisseau et l'armement (roquettes, mines).

Rien de tel qu'une torpille pour réduire ces croiseurs ennemis en cendres.

Utilisez vos missiles avec parcimonie dans les grandes batailles.

Le Behemot, ici en vue externe, est le plus gros flingue de la galaxie.

Vos réponses peuvent influer sur le (bon) déroulement du scénario.

AVIS *oui, mais...*

MARC

Je vous arrête tout de suite: même si j'ai choisi un petit "mais" dans mon avis, cela ne m'a pas empêché d'être captivé par ce jeu. L'aspect cinématographique a très bien joué son rôle et on a toujours envie d'en savoir plus. Pourtant, quand je repense à WC 3 la tête froide, je ne peux m'empêcher de trouver des défauts gênants dans la phase de jeu: l'animation n'est pas fluide et des accès CD gèlent parfois carrément l'action pendant quelques secondes. C'est très long quand on poursuit un ennemi à Mach 3. Bon, maintenant nous avons testé une version bêta et, bien sûr, Electronic Arts pense que ces "bugs" seront corrigés dans la version finale. Je vous conseille donc de jeter un coup d'œil avant d'acheter. Mais moi, même avec ces critiques, j'ai été emballé, alors...

AVIS *non!*

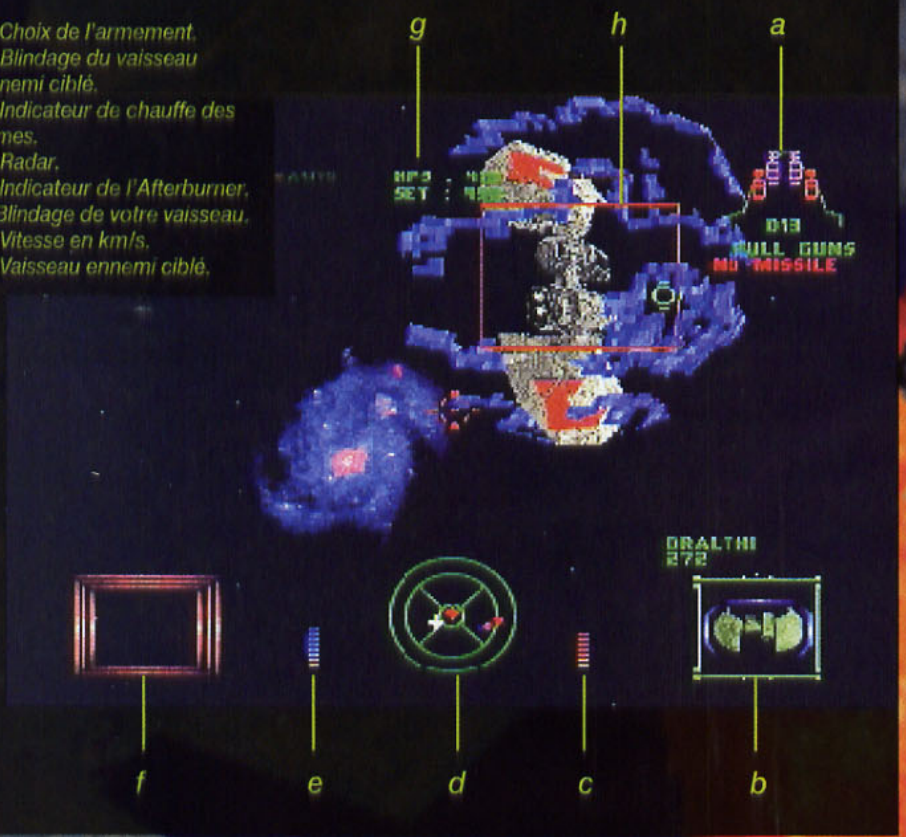
PANDA

Je suis un inconditionnel des Wing Commander. J'avais fini les deux premiers sur PC et le troisième sur 3DO. J'attendais donc avec impatience cette version Playstation! Autant vous le dire tout de suite, j'ai été méchamment déçu... L'animation est saccadée, hyper saccadée, atrocement saccadée, si saccadée que ça m'a rappelé mon vieux 386 SX 16... Les tirs sont laids! C'est franchement lamentable de réaliser une conversion aussi nulle. Du coup, j'ai ressorti la 3DO de la rédac' du placard pour lui faire des excuses: elle a réussi à écraser la Playstation au moins une fois. Même si cette conversion n'est pas réussie, le jeu en soi est très bien, mais ne cherchez pas ensuite à le voir sur PC ou 3DO: le choc serait dur.

AUX ARMES!

En dehors de son aspect film interactif, Wing Commander 3 est aussi un simulateur de combat spatial assez évolué. Les programmeurs ont réussi à caser dans un paddle de la Playstation toutes ces actions: accélérer, ralentir, tirer, choisir les roquettes ou le type de tir, choisir une cible, changer de cible, mémoriser une cible, envoyer des messages à ses coéquipiers, envoyer des messages d'insulte, larguer des leurres, lancer l'Afterburner, le pilote automatique, et choisir une vue externe, interne ou arrière. J'en ai oublié, là, ou quoi?

a) Choix de l'armement.
b) Blindage du vaisseau ennemi ciblé.
c) Indicateur de chauffe des armes.
d) Radar.
e) Indicateur de l'Afterburner.
f) Blindage de votre vaisseau.
g) Vitesse en km/s.
h) Vaisseau ennemi ciblé.



Les missions sont variées. Ici, un vaisseau de transport à abattre.

Si vous avez ciblé votre ennemi, fiez-vous à l'ordinateur pour anticiper ses déplacements.

ÉDITEUR: ORIGIN
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

FILM/SIMULATEUR DE VOL
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 6
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 99%
Un vrai film, avec de vrais acteurs et des faux décors, mais bien faits. Que demander de plus?

GRAPHISMES 85%
C'est la moyenne entre les superbes séquences cinématiques et le vide sidéral de celles d'action.

ANIMATION 80%
Parfois, les combats rament avec des accès disque qui bloquent le jeu quelques secondes.

MUSIQUE 93%
Origin a concocté une bande musicale digne des grands films.

BRUITAGES 86%
Bourrins. Enfin, dans l'espace, en théorie, on n'entend rien, alors c'est déjà bien.

DUREE DE VIE 93%
Asseyez-vous confortablement et prenez quinze kilos de pop-corn, ça va durer longtemps.

JOUABILITE 80%
Avec l'animation saccadée, on a parfois du mal à suivre les combats. Pourtant, le paddle est bien mis à profit.

INTERET 90%
Endépit de ses phases de jeu moyennes, Wing Commander 3 en met plein la vue avec une mise en scène digne d'Hollywood.

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

NEUF

JOYPAD PLAYSTATION	199 F
MEMORY CARD	199 F
CABLE RGB	149 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
ACTUA SOCCER	349 F
ZERO DIVIDE	349 F
VIEW POINT	369 F
ROAD RASH	369 F
PRIMAL RAGE	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
TOTAL NBA	369 F
THE D	369 F
JOHN MADDEN FOOT 96	369 F
SHELLSHOCK	369 F
STRIKER	149 F
RIDGE RACER	199 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
RAYMAN	249 F
STREET THE MOVIES	249 F
JUMPING FLASH	249 F
TOTAL ECLIPSE	249 F
WIPE OUT	249 F
RAPID LOADED	249 F
AIR COMBAT	249 F
RAIDEN PROJECT	249 F
NOVA STORM	249 F
LOADED	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
ASSAULT RIGS	299 F
DEFCON 5	299 F
WORMS	299 F
LEMMINGS 3D	299 F
NBA JAM T.E	299 F
CRAZY IVANS	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
THEME PARK	299 F
DOOM	299 F
TEKKEN	299 F
GOAL STORM	299 F
FIFA SOCCER 96	299 F

OCCASIONS

CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1890 F
TOHSHINDEN	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F

SATURN

NEUF

JOYPADSATURN	169 F
PISTOLET VIRTUA COP	249 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
SEGA RALLY	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
MYSTARIA	349 F
WORMS	349 F
HANG ON 95	349 F
SIM CITY 2000	349 F
WING ARMS	349 F
VIRTUA FIGHTER 2	349 F
THE D	349 F
WIPE OUT	499 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	4999 F
CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	99 F
DAYTONA USA	99 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	199 F
SHINOBI X	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
VICTORY GOAL	149 F
PANZER DRAGON	249 F
ROBOTICA	249 F
HI OCTANE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
LE MANOIR DES AMES	249 F
VIRTUA RACING	249 F
MYST	249 F
CYBER SLEED	299 F
GALACTIC ATTACK	299 F
RAYMAN	299 F
NHL HOCKEY	299 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
THEME PARK	299 F

OCCASIONS

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1990 F

SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
MR NUTZ	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
SKYBLAZER	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
FIFA SOCCER	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
LEMMINGS 2	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ROI LION	249 F
INDY CARD NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
TIME OF ILLUSION	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	49 F
CABLE PERITEL MD	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
SONIC	49 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
ALIEN 3	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
DESERT STRIKE	149 F
NBA JAM	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
MICKEY MANIA	199 F
FLASH BACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ALADDIN	199 F
LEMMINGS II	199 F
SONIC & KNUCKLES	199 F
PITFALL	199 F
F1	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
LANDSTALKER	249 F
JOHN MADDEN 95	249 F
NHL 95	249 F
POWER DRIVE	249 F
STARGATE	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
URBAN STRIKE	299 F
SONIC 3	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

3 DO

CONSOLE 1290 F

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	149 F
REBEL ASSAULT	149 F
MONSTER MANOR	149 F
NOVA STORM	149 F
JOHN MADDEN	149 F
SUPREME WARRIOR	149 F
NIGHT TRAP	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	149 F
THEME PARK	149 F
SALYER	149 F
FIFA SOCCER	149 F
HORDE	149 F
SUPER STREET FIGHTER	199 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	249 F
RETURN FIRE	249 F
WING COMMANDER 3	249 F

NEO GEO CD

CONSOLE 1590 F

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
BURNING FIGHT	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
STREET HOOP	249 F
MUTATION NATION	249 F
VIEWPOINT	249 F
WORD HEROES 2 JET	249 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	299 F
A D KOMBAT	299 F
KARNOV'S REVENGE	299 F
NINJA COMMANDO	299 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

NEO GEO cartouche

CONSOLE 629 F

JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
FATAL FURY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
ANDRO DUNOS	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STARS	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
NINJA KOMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUE BOWLING	199 F
WORLD HEROES	199 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	349 F
ROBO ARMY	349 F
SPIN MASTER	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
VIEW POINT	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

GAME BOY

+1 JEU CONSOLE 179 F

CASTLEVANIA	69 F
POP UP	69 F
STAR WARS	69 F
DUCK TALES	69 F
GARGOYLES	69 F
DOUBLE DRAGON	69 F
GREMLINS 2	69 F
MARIO LAND	69 F
BATMAN	69 F
CHOPLIFTER 2	69 F
BATTLE TOAPS	99 F
ASTERIX	99 F
BUBBLE GHOST	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TALES SPIN	99 F
F1 RACE	99 F
MARIO LAND 2	129 F
MORTAL 2	129 F
STAR GATE	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

+1 JEU CONSOLE 299 F

AX BATTLE	69 F
SHINOBI 2	69 F
DRAGON CRYSTAL	69 F
CHUCK ROCK	69 F
TERMINATOR	69 F
DONALD DUCK	69 F
SERIAL ASSAULT	69 F
PENGO	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
SONIC 2	99 F
ROBOCOP VS TERM	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
CHUCK ROCK 2	99 F
LEMMINGS	99 F
SOLITAIRE POKER	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TAZ MANIA	99 F
KLAX	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
MONACO 6P 2	99 F
LION KING	149 F
STAR GATE	149 F

NEC

CONSOLE 1490 F

DUO-R + 1 JEU	1490 F
ARCADE CARD DUO	249 F
POWER SPORTS CARD	129 F
BOMBER MAN 92	129 F
TATSUJIN	129 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
PC KID 2	199 F
DODGE BALL CARD	249 F
FATAL FURY SPECIAL	99 F
ART OF FIGHTING	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
MAGICOAL	199 F
BRANDISH	249 F
SWORD MASTER	249 F
Y' S 1 ET 2	249 F
STAR PARODIA	249 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
LORD OF THUNDER	299 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
Y' S IV	349 F

Avec **10 000 JEUX** de toutes sortes

... avec **PLEIN** de **NOUVEAUTES** en **OCCAZ** ...

STOCK un nom à **RETENIR !!!**

STOCK GAMES

LIVRAISON EN JET SERVICE 24H00 CHRONO*

Pour toute commande passée avant 16h30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

NOUVEAU
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ : (1) 87 37 37 47

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière ou Gare du Nord
☎ : (1) 44 63 02 49

JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M Jussieu
Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83
10h30 à 19h00

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
☎ : (1) 49 06 86 00

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 44 07 04 61

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

RCS PARIS B 391152 899

consoles 04/96

CHRONIQUES DES GUERRES DE LODOSS

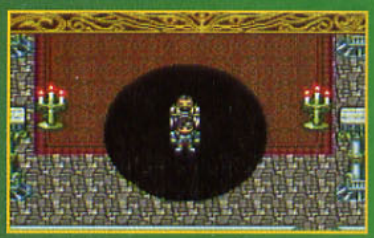
Shion l'elfe rouge est sauvée par Karla. Mais celle-ci en profite pour posséder son esprit.

Quel fan d'animation japonaise ne connaît pas les Chroniques des Guerres de Lodoss? Vous avez vu les O.A.V. Plongez-vous à présent dans le jeu de rôles.

Curieusement, ce RPG ne met pas en scène les héros habituels de la série, comme Ghim ou Deedlit. Le jeu se situe trente ans avant les aventures de Parn et de ses amis, juste après la victoire des Six Héros (Neese, Beld, Flévé, Fawn, Wort et Karla) contre Kardis, la déesse du Mal. Dans le scénario original, durant cette période, beaucoup de choses ont changé. Beld est devenu roi de Marmo et serviteur du mal. Fawn, quant à lui, est monté sur le trône de Vallis. Wort s'est exilé et vit en ermite avec sa boule de cristal. La prêtresse Neese a perdu sa fille Lairia, Karla a disparu et Flévé est mort. Le jeu vous plonge tour à tour dans la peau de différents personnages qui doivent effectuer plusieurs quêtes. Ainsi, Beld se retrouve sur l'île de Marmo, où la guerre fait rage. Il se trouvera des alliés, comme une elfe, un magicien et un guerrier. Quant à Karla, elle a désormais le don particulier de posséder les esprits. Ainsi, la couronne qui la représente voyagera du corps de soldat à celui d'un magicien, pour finir dans celui d'une elfe. En fait, plus qu'un RPG classique, Lodoss est un jeu de stratégie et de réflexion assez difficile. Les phases de combat sont d'ailleurs fortement inspirées par les échecs: elles sont représentées par une sorte d'échiquier en 3D isométrique. L'aventure proposée est longue et ardue. Et les textes en japonais ne vous seront pas d'un grand secours (à moins que vous n'en possédiez quelque rudiment). Mais la barrière de la langue n'est qu'un problème mineur, si l'on fait l'effort de retenir les principaux items des menus.

Ashew est l'un des guerriers qui se joindra à Beld.

Voici les six héros, au début de leur aventure, alors qu'ils ont vaincu Kardis.

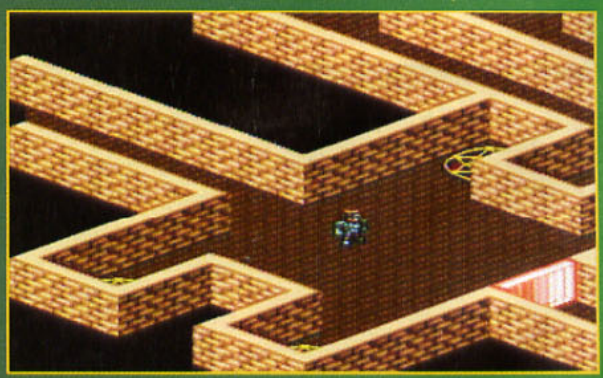


Le mage vient de remporter un sanglant combat. L'esprit de Karla va donc passer du corps du guerrier à celui du vainqueur.

AVIS *oui, mais...*

GIA

J'ai toujours eu pour les Chroniques des Guerres de Lodoss une affection particulière. Hélas, les premiers instants furent éprouvants. Avec ses graphismes assez pauvres et ses combats incessants, le jeu m'a tout d'abord déçue. Mais, au fur et à mesure que l'on s'imprègne de l'ambiance du jeu, on découvre de nombreuses subtilités dans la gestion de la magie, dans la stratégie des combats, la disposition des personnages, leur expérience, etc. La première phase d'exploration est des plus ardues, mais, ensuite, la progression dans les quêtes s'opère très naturellement, avec l'envie de connaître la suite de l'histoire. Les fans de la série adoreront. Toutefois, son aspect réflexion pourrait déplaire aux fans de shoote-moi-tout, et seuls les pros du RPG japonais (et en version originale non sous-titrée!) en viendront à bout.



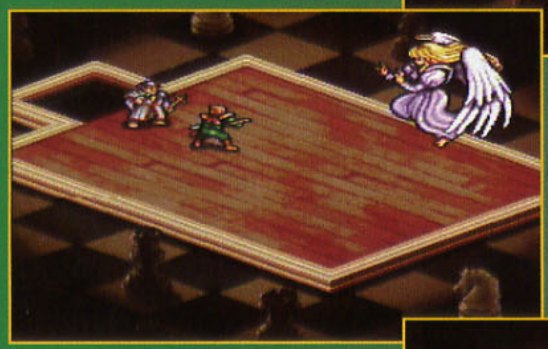
Les labyrinthes sont légion dans le jeu, et ils sont assez difficiles. Heureusement, un sort magique permet d'accéder aux cartes.

ÉCHEC ET MAT

Lodoss doit sa grande particularité à sa gestion des combats. Lorsque vous vous déplacez dans les tableaux, des ennemis peuvent vous tomber dessus sans crier gare à tout instant. Et là, le jeu bascule dans une phase de combat. Chaque personnage en présence a droit à un tour (sauf exception ou sort magique), durant lequel plusieurs actions sont possibles. On peut attaquer, lancer un sort, fuir, se déplacer, choisir d'utiliser un objet, ou encore passer son tour.

Chaque groupe d'ennemis a un chef à sa tête. Celui-ci n'est reconnaissable qu'après lui avoir porté un coup: sa couronne apparaît alors un bref instant. L'éliminer revient à gagner le combat, même quand ses sbires sont encore vivants.

Quand on porte un coup assez puissant pour faire reculer le chef hors du plateau, cela s'appelle un Check Mate. Le combat est donc gagné.



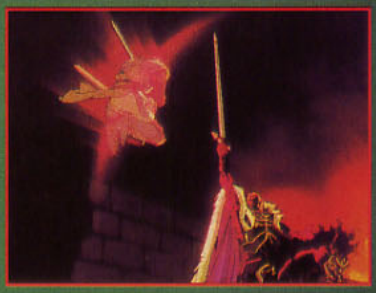
Ce sort de magie est aussi impressionnant qu'efficace. Il cause de graves dégâts, et son impact couvre une surface assez grande.

Il est conseillé de placer au moins un pion à l'arrière. Cette tactique permet de fuir rapidement si les choses se gâtent.

AVIS — *oui, mais...*

PANDA

En tant qu'inconditionnel de la série d'O.A.V., je me suis jeté sur ce jeu. Les personnages principaux sont les six héros antérieurs à la série. Le jeu est assez long, et les systèmes d'icônes en japonais pas trop compliqués. Un point faible cependant: lors des déplacements, les graphismes ne font pas honneur à la SFC. Il n'en reste pas moins des combats en 3D isométrique sympa, avec une petite touche de stratégie pour leur gestion. Un bon petit jeu, à réserver toutefois aux amateurs du dessin animé.



ÉDITEUR: KADOKAWA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRESENTATION — 85%
Quelques écrans présentent l'histoire sur une musique assez lugubre. C'est assez réussi.

GRAPHISMES — 80%
Après Secret of Mana 2, Final Fantasy VI et Chrono Trigger, Lodoss semble un peu fade.

ANIMATION — -
Sommaire, et c'est normal pour un RPG. L'écran défile bien et les déplacements sont corrects.

MUSIQUE — 80%
Très irrégulière. Tantôt sublime (comme dans la série), tantôt très énervante.

BRUITAGES — 82%
Boum, et un éclair. Crac, et un feu de bois. Slash, et un coup d'épée.

DUREE DE VIE — 93%
Les énigmes sont longues et difficiles à souhait. Et en plus, il y en a plusieurs.

JOUABILITE — 85%
Des menus clairs et précis. Des déplacements légers. Mais les phases en 3D isométrique sont complexes à gérer.

INTERET — 84%
Un très bon jeu de rôles, mais assez difficile d'accès. A réserver aux pros...

REVIEW

WIPEOUT

Le premier jeu de Psygnosis sur Saturn n'est autre que WipEout. Originellement développé pour la Playstation, ce titre n'a quasiment rien perdu sur Saturn. Saturniens, à vos marques!

WipEout est une simulation d'un genre un peu particulier. D'une part vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial magnétiquement suspendu au-dessus du sol (à la manière de F-Zero). D'autre part, chacun des vaisseaux proposés est hyper rapide et bénéficie d'armes en quantité pour stopper un moment l'avancée des adversaires (à la manière de Crash'n Burn). Ce mélange de genres n'est pas sans rappeler Cyber-speedway ou Hi-Octane sur le même support, mais WipEout les enterre huit pieds sous terre... Trois modes de jeu sont disponibles: les courses uniques (entraînement), le Championnat et le Time Trial (course contre la montre). Le premier mode permet de parcourir les six circuits proposés. Lors du Championnat, il faut terminer les six courses dans les trois premières positions afin d'accéder au second niveau de jeu, la Rapier Class. Vous pourrez choisir votre véhicule et votre pilote parmi ceux de quatre écuries aux spécificités différentes, ce qui vous laisse le choix entre huit bolides différents. Les deux premières écuries proposent des vaisseaux légers et dotés d'une bonne accélération, tandis que les deux dernières offrent des vaisseaux plus lourds, avec une excellente vitesse de pointe, d'un genre idéal pour la Rapier Class. Lors des courses, vous verrez deux sortes d'icônes au sol. Les flèches représentent des accélérateurs (il faut toutes les prendre pour espérer finir premier), et les croix de différentes couleurs des bonus (armes, boucliers, nitro...). Vous devez passer sur ces icônes pour en profiter. Prenez garde aux dénivellations du circuit, qui font perdre de la vitesse. Au pied d'une côte, pour lever le nez de votre vaisseau, vous devrez baisser la manette, et vice-versa. Vous bénéficiez en outre d'aéro-freins (L et R) pour passer les virages en épingle à cheveux. Leur utilisation est indispensable pour survivre en mode Rapier...

Les concurrents sont acharnés, surtout en mode Rapier.

Tout comme dans la version Playstation, quelques bugs d'affichage subsistent.

Les flèches bleues au sol sont des accélérateurs. Si vous les récupérez tous, vous pourrez espérer finir premier.

Les armes ont une importance considérable, surtout si vous êtes dans le peloton de tête.

Et une icône d'accélération, une. Utilisez-la seulement en terrain dégagé, sinon c'est la panade assurée!

DE LA PLAYSTATION À LA SATURN, CE QUI A CHANGÉ...

- La jouabilite a été retravaillée, et il faut accorder beaucoup plus d'importance aux dénivellations dans la version Saturn.
- Les graphismes sont un peu moins fins.
- La majorité des titres techno ont été remixés et certains morceaux ont disparu.
- Les bruitages sont un chouïa moins bons.
- Le jeu est plus facile, ce qui n'est pas forcément un mal.
- Vous aurez deux essais par course pour vous qualifier dans le mode Championnat. La version Playstation proposait deux essais... pour les six courses.
- L'introduction est un peu moins belle sur Saturn, car pixélisée.
- L'animation est un peu plus saccadée, mais la vitesse est à peu de chose près la même.

Au final, la version Saturn est un peu moins bien finie, mais, même en connaissant la version Playstation, on prend énormément de plaisir avec WipEout Saturn. Tellement qu'ils se valent.

AVIS — ouip!

SPY

La version Playstation m'avait déjà totalement transcendé (c'est à mon avis le meilleur jeu du moment sur cette console), et voir WipEout débarquer sur Saturn m'a fait l'effet d'une bombe. La conversion est quasiment parfaite, et j'ai retrouvé avec plaisir les sensations qui m'avaient fait triper des heures durant sur la console de Sony. Mais, trêve de comparaison, WipEout sur Playstation OU sur Saturn est vraiment monstrueux. Un de ces jeux qui vous tombent entre les mains une fois l'an: beau, rapide, maniable, long, difficile, varié, éblouissant. Un hit en puissance qu'il ne faut en aucun cas louper! J'ai bien dit en aucun cas...

Eout

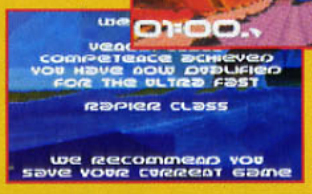
LA CLASSE!

Rapier ou Venom? Vous ne pourrez pas choisir. Enfin, tant que vous n'aurez pas fini en tête du championnat Venom. En effet, ce n'est qu'à ce moment que vous passerez dans la catégorie des pros et, croyez-moi, le mot est faible. Les concurrents sont surentraînés et la vitesse d'animation est deux fois plus rapide. Le décor des courses est également différent.

Une fois passé en mode Rapier, l'écran de présentation des courses est différent.

Voici un passage de la course Arridos en mode Venom (notez la pub pour Krazy Ivan)...

... et voici le même passage, mais dans le mode Rapier.



Comme si on n'y avait pas pensé tout seul, qu'il fallait sauvegarder!

Cette icône représente un missile à tête chercheuse. Une des armes les plus efficaces.

Lorsque vous démarrez la course, n'oubliez pas que vous pouvez bénéficier d'une super-accélération, comme dans Mario Kart. Accélérez au moment du "One".

AVIS oui!

NIIICO

Que les choses soient claires: la version Saturn est tout aussi palpitante et intéressante que la version Playstation. Les niveaux sont identiques, les thèmes musicaux ont été remixés et la jouabilité légèrement revue. En effet, les vaisseaux semblent plus faciles à manier: ils se déplacent plus rapidement vers la droite ou la gauche. Est-ce un bien ou un mal? Seul un entraînement intensif nous le dira. Ce qui est certain en tout cas, c'est que le jeu a gagné en facilité. On arrive à se qualifier pour la Rapier Class et ainsi à faire partie de l'élite des pilotes. Une petite déception tout de même concernant les décors, qui n'ont pas la finesse et l'esthétisme de ceux de la version Playstation. L'animation est parfois même un peu saccadée. Mais, rassurez-vous, le plaisir de jeu est toujours présent. WipEout est une très belle réussite.

ÉDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE COURSE/SHOOT'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: SENSIBLE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 80%
Images de synthèse assez pixélisées, sur fond de beat bien cadencé.

GRAPHISMES 95%
Des décors superbes et variés, mais parfois des contours un peu baveux. On en redemande.

ANIMATION 92%
Une vitesse d'animation complètement dingue (surtout en mode Rapier), mais un fort clipping.

MUSIQUE 92%
De la techno, de la techno... que de la techno! Les technophobes vont hurler de douleur...

BRUITAGES 89%
D'honnête qualité, même si certains bruitages de la version Playstation ont disparu.

DUREE DE VIE 93%
Patience requise pour connaître tous les circuits, et un acharnement diabolique pour finir le jeu.

JOUABILITE 93%
Délicate au début, elle se révèle très bien pensée par la suite. Vous dirigez votre bolide tel un avion.

INTERET 95%
Comme sur Playstation, WipEout est un must sur Saturn. Après Daytona et Sega Rally, les amateurs de simulation vont être aux anges!

PRIM RAG

Vertigo, en plus d'avoir un long cou, dispose d'une longue queue terminée par un terrible dard. Voyez comme il s'en sert bien.

En mode Arcade, au fur et à mesure de vos victoires, vous allez conquérir de nouveaux territoires et séduire de plus en plus d'adorateurs.

Diablo a une chaude haleine, c'est le moins que l'on puisse dire.

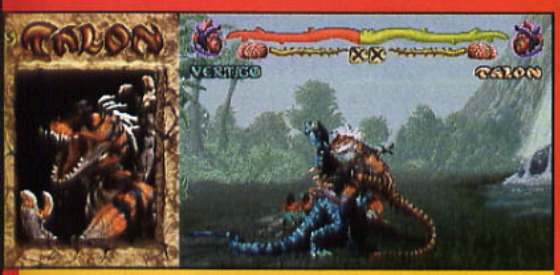
Au début, il y eut les bactéries. Puis, petit à petit, les poissons firent leur apparition, et sortirent de l'eau. Les dinosaures étaient nés. Ce fut ensuite au tour des singes et des moustiques de voir le jour. Proliférèrent alors les Switch, les Panda, les potirons et, enfin, l'Homme naquit.
Cette histoire n'est un secret pour personne. Mais ce que vous ignorez, c'est ce qu'il va se passer dans le futur, et qui est conté dans le jeu Primal Rage. A la suite d'une collision entre deux astéroïdes de grande taille, la Terre est bombardée d'une multitude de météorites. Les immeubles, routes, Pizza Hut, Mac Do et autres édifices humains disparaissent à jamais de la surface du globe. C'est alors le grand retour des dinosaures, qui vont dominer le monde. C'est pas chanmaille, ça? (©Switch 1996). Dans ce jeu de baston, vous dirigez au choix sept dinosaures. Chacun d'eux dispose de caractéristiques propres, généralement l'agilité et la rapidité de déplacement. Le nombre de leurs coups spéciaux varie lui aussi en fonction de la bête choisie (de sept à neuf coups). En fin de combat, comme dans Mortal Kombat et Killer Instinct, la possibilité vous est donnée d'effectuer une Fatalité parmi quatre disponibles. Avis aux adorateurs de Dracula, le sang coule à flots! Un jeu à ne pas mettre entre les mains des âmes sensibles...

SEPT L'ENFER!

Voici les sept monstres avec lesquels vous allez pouvoir jouer dans Primal Rage. Avant de vous lancer dans le mode Arcade, il est conseillé de s'offrir une petite séance d'entraînement. Ce mode de jeu vous permettra de bien prendre en main votre personnage et de vous familiariser avec les délicates commandes.

Sauron, qui n'a rien à voir avec le célèbre professeur Choron, est un terrible carnassier. Regardez un peu comme il se rue sur son adversaire et lui dévore les tripes!

Vertigo doit son nom à son long cou, qui lui permet de frapper l'adversaire à distance. Mal élevé, il lui arrive aussi de cracher sa haine sur la personne qui est en face de lui.



Talon a l'estomac bien en place. Il est petit, donc très vif et très rapide. Un de ses coups favoris consiste à se lancer sur son adversaire et à lui dévorer la figure.

Armadon est un animal capable de lancer des pics avec sa queue. Ne rigolez pas, je suis certain que vous êtes incapable d'en faire autant.

Chaos est un dino-bourrin: il fonce sur tout ce qui bouge et fait de gros dégâts. Le sang coule à flots...

Le vorace carnivore et le roi du congélateur se jaugent courtoisement avant de s'étriper...

Blizzard, comme son nom l'indique, maîtrise les techniques de la congélation (si, si!), et peut figer son adversaire dans la glace.

Diablo, on s'en serait douté, aime tout ce qui touche au feu. La plupart de ses coups spéciaux font apparaître des flammes. Ici, il réchauffe les pieds de Chaos.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Vous me connaissez, depuis le temps que vous me supportez, les jeux de baston ne sont pas ma tasse de thé. Que voulez-vous, A.H.L. est arrivé comme une furie (drôle, non?) et m'a confié le soin de tester le jeu. Soit. Ma première impression ne fut pas très bonne. Mais, au fur et à mesure des parties et après avoir compris le système des coups spéciaux, je dois admettre que je me suis bien amusé. Cependant, rien ne me fera oublier les graphismes assez pauvres et l'animation plutôt médiocre pour une Playstation. Dois-je parler de l'exécrable jouabilité? Le nombre des personnages est trop peu élevé: sept, c'est d'une tristesse! On est décidément bien loin d'avoir l'arcade à domicile. Primal Rage est à conseiller aux débutants.

AVIS *non, mais...*

SPY

Dans son principe, Primal Rage a tout d'un soft accrocheur. La réalisation des coups spéciaux est originale, il innove en mettant en scène des dinosaures, tout en restant classique puisqu'il reprend le système des Fatalités et des Combos. Mais alors que je me suis amusé comme un damné avec la version arcade, je suis franchement déçu par la version Playstation. Ces gros monstres se traînent déraisonnablement, la décomposition des mouvements est approximative, et, malgré la foultitude de coups spéciaux et autres Combos, il n'y a jamais que sept personnages. Comparé à un Tekken, un Tohshinden 2, un Street Fighter Zero ou bientôt un Vampire, Primal Rage se place en queue de peloton. Il n'est pas fondamentalement mauvais, mais il ne fait pas le poids. C'est tout.

ÉDITEUR: TIME WARNER INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR: TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: OUI

PRESENTATION 90%
Une superbe introduction tout en images de synthèse et une démo du jeu.

GRAPHISMES 85%
Tous les monstres sont digitalisés mais le rendu final s'avère d'une piètre qualité.

ANIMATION 84%
Elle n'est pas saccadée, mais les mouvements des personnages ne sont pas fluides.

MUSIQUE 80%
Les tam-tams et autres percussions, ça va cinq minutes... mais pas plus!

BRUITAGES 85%
Ils ne sont pas extraordinaires. Seul le hurlement des dinosaures est appréciable.

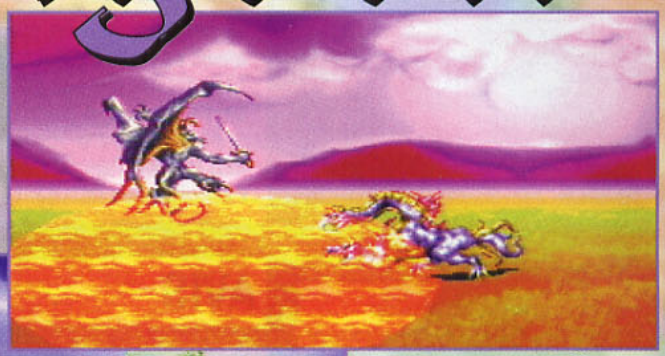
DUREE DE VIE 78%
Les pros le finiront très vite. Seuls les novices s'amuseront quelques heures. Les autres...

JOUABILITE 79%
C'est insupportable. Pour réussir un coup spécial, il faut trois mains à neuf doigts!

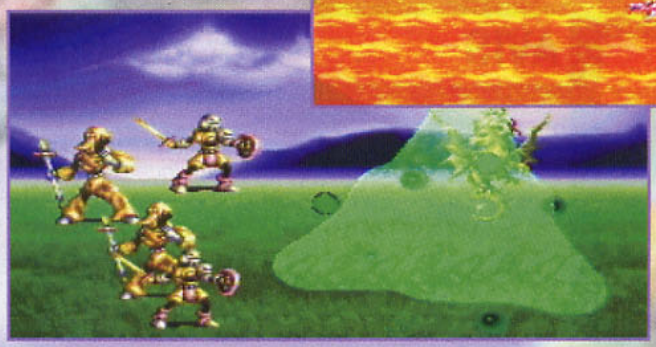
INTERET 81%
Primal Rage n'amusera que les jeunes joueurs. Et si les coups spéciaux comme les Combos sont légion, sept personnages, c'est pas la foule!

Bahamut Lagoon

Square édite pour une fois autre chose qu'un excellent RPG: un excellent wargame! Voilà des développeurs qui ne risque pas de nourrir Ze Killer! Bahamut Lagoon se présente d'emblée comme un bon vieux jeu de rôles. Vous contrôlez le héros, et votre première tâche consistera à le renommer, ainsi que ses amis, en japonais. Chaque groupe, constitué de quatre personnages, comporte un leader et un dragon pour les déplacements. Vous vous baladez donc sur un vaisseau avec vos potes et vos dragons, quand quelqu'un a la mauvaise idée de kidnapper une des membres de votre groupe. Sans hésiter, vous partez à sa recherche, car la jeune personne qui a disparu vous est des plus utiles: pour l'instant, elle seule a le pouvoir d'invoquer un dragon! Et c'est là que le jeu bascule dans un mode de Wargame. Votre mission consiste alors à repérer le chef des unités adverses et à l'éliminer. Il est inutile de tuer tous ses soldats. Vos dragons se déplacent seuls, mais vous pouvez déterminer leurs techniques de combat (parmi trois). Les combats se déroulent comme dans un jeu de rôles, à la manière d'un Final Fantasy, par exemple. Les personnages disposent chacun de compétences différentes. Vous devrez les équiper en conséquence (ainsi, pas d'armure pour les magiciens). L'argent que vous gagnerez lors des batailles vous servira à acheter bombes, potions et armes. Mais vous pourrez également récupérer de tels objets sur les corps de vos victimes. Tactiquement, je vous conseille d'essayer d'arriver le plus rapidement possible jusqu'au boss, quel qu'en soit le prix. Car, dès que les renforts ennemis se pointent, lors d'une bataille rangée par exemple, votre équipe aura vite fait d'être submergée.



Petit combat entre dragons pour réchauffer l'atmostphère.



Cette bombe au slime déroutera vos adversaires.

Vous ne poserez presque pas pied à terre pour arriver sur le plan de jeu.

Le centre de contrôle du vaisseau est en état d'alerte.

Les déplacements s'effectuent comme dans un wargame classique.

Ces dragons s'apprêtent à attaquer le vaisseau.

AVIS oui!

PANDA

J'adore les jeux de stratégie, et Bahamut Lagoon est une sorte de Mystaria un peu plus linéaire, avec une partie RPG plus développée. Graphiquement, le jeu est superbe, avec des effets de transparence et de lumière très bien utilisés, notamment lors des sorts de magie. Seul tout petit bémol à l'attention des néophytes: il leur faudra reconnaître quelques kanjis, très simples, comme ceux du feu, de la glace, pour user de la magie et pour sauvegarder. Mais j'ose espérer qu'il y a toujours une âme de gaijin fan de RPG qui veille en chacun de vous. En conclusion, si le japonais ne vous rebute pas trop, le jeu est suffisamment long, et excellent!

AVIS oui!

MARC

Malgré ses dialogues et menus en japonais, Bahamut Lagoon m'a vraiment emballé. Le système de résolution des combats est un habile mélange entre Final Fantasy et Shining Force... C'est dire s'il est bon. Quant aux graphismes, ils sont carrément fantastiques pour une Super Famicom, et les effets spéciaux (transparences et déformations) sont spectaculaires. Un titre réalisé de main de maître. J'attends donc la version française, avec une légère pointe d'impatience, toutefois. La moquette est déjà toute baveuse, il ne me reste même plus un ongle à ronger, à part ça, tout va bien, je peux encore attendre... deux ou trois minutes.

MAGIES!

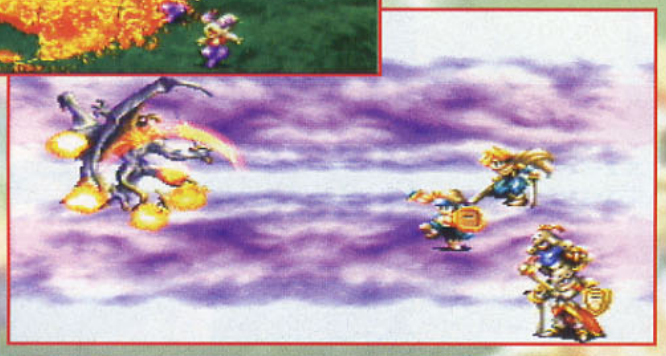
Les sorts de magie sont vraiment superbes. Mais sachez les utiliser à bon escient. Certains monstres se régénéreront sous l'effet d'une attaque à base de feu, par exemple. Avec les sorts qui dégagent une grande onde de choc, essayez de toucher le plus d'ennemis possible.

Une petite invocation de dragon, effet garanti!

Certaines bombes ont les mêmes effets que des sorts magiques.

Pas besoin de travailler chez EDF pour être au courant.

On allume un feu de camp, on s'assoit tous autour et on chante...



Certains sorts peuvent se combiner avec une attaque.

Cette phase de RPG, très classique, se déroule dans un village, comme il se doit.

Depuis ce menu, vous pouvez changer l'équipement, le leader ou même les membres du groupe.

Bahamut Lagoon

ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

STRATÉGIE/RÔLES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 92%
Une jolie présentation comme on en a l'habitude avec Square.

GRAPHISMES 95%
Ils sont d'une beauté à peine croyable pour la SFC!

ANIMATION -
Dans ce genre de jeu, on ne tient pas compte de l'animation: il n'y en a pas.

MUSIQUE 95%
L'ambiance sonore est géniale. Bravo aux compositeurs!

BRUITAGES 90%
Ils sont très bien réalisés.

DUREE DE VIE 93%
Le jeu est long et la difficulté progressive.

JOUABILITE 85%
Les textes en japonais ne gêneront pas la compréhension du jeu. Vous devrez juste mémoriser quelques sorts de magie.

INTERET 93%
Bahamut Lagoon est un excellent wargame, fortement mâtiné de RPG. Encore une très bonne production de Square.

Vous pouvez voir par les yeux de Chad qu'il est en train de se faire larder.

Le vil médium est carrément pas net.

PSYCHIC DETECTIVE

Psychic Detective n'est pas vraiment un jeu vidéo, c'est un film interactif. Unique en son genre sur Playstation, ce titre complètement mystique et déjanté bénéficie d'une excellente réalisation et d'un scénario intéressant. Dommage qu'il soit en anglais non sous-titré.

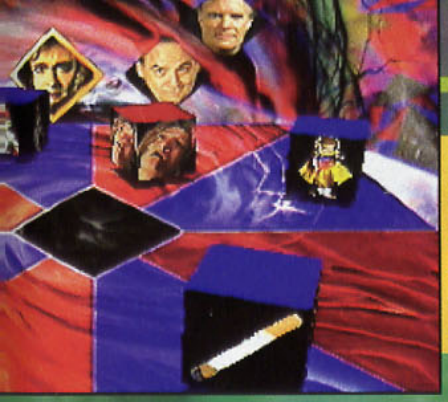
Entièrement tourné en décor naturel, près de la baie de San Francisco, Psychic Detective tient sur trois CD, pas moins. Vous y jouez le rôle d'Éric Flash, un médium de seconde zone embarqué dans une intrigue complexe, où les spirites côtoient les meurtriers en puissance. Possédant le pouvoir de se transférer dans le corps des gens qui l'entourent, Éric va tenter de démêler l'intrigue en se "glissant" dans le corps des principaux suspects. Cette approche mystico-délirante du jeu permet de donner une dimension ludique à Psychic Detective. En voici les mécanismes principaux: en vous projetant dans le corps des autres, vous assistez à certaines séquences qui dévoilent un aspect important de l'histoire. Le hic, c'est que tout se passe en temps réel. Cela veut dire que pendant que vous êtes dans le corps de bidule (ou le vôtre), en train de boire le thé et parler chiffons, il y a Truc-muche qui assassine grand-mère dans les toilettes. A vous donc de "posséder" les bonnes personnes au bon moment pour assister aux bonnes scènes. A la fin, dans tous les cas, vous affrontez le big boss du jeu qui vous défie dans un combat psychique autour d'un échiquier zarbi. Les pièces de cet échiquier sont des symboles représentant les indices que vous avez découverts au cours du jeu. A vous de comprendre ces symboles et de déduire le pouvoir qu'ils ont les uns sur les autres, tout en sachant que ces pouvoirs varient selon vos actions précédentes. Un exemple: madame Tikunov est effrayée par la ballerine. Ce symbole la bouffera sur l'échiquier, sauf si vous avez auparavant aidé cette brave dame à se débarrasser de sa peur. Vous ne comprenez rien? C'est normal. L'ambiance dans Psychic Detective est hyper glauque et le scénario carrément obscur. Autant vous dire que si vous ne parlez pas très bien anglais, ce n'est même pas la peine de vous plonger dans cette intrigue. Pourtant, Psychic Detective est un véritable film interactif, qui aurait largement mérité une traduction.

TÉLÉ OU CINÉ ?

La plupart du temps, les séquences vidéo sont de petite taille (on peut les afficher en plein écran, mais c'est trop moche!). Il y a néanmoins beaucoup de séquences en Full Motion Video plein écran.

En médaillon, voici toutes les personnes dans le corps desquelles vous pouvez transférer votre esprit.

Un sac vomitoire est fourni avec le jeu pour certaines séquences en FMV.



Voici le "black diamond", l'étrange échiquier des symboles de puissance psychique.

JOUEUR PASSIF?

Premier du genre sur Playstation, Psychic Detective relance la polémique concernant ce genre de programme. En théorie, on influence directement le scénario par ses actions. En pratique, il s'agit d'appuyer sur un bouton au bon moment pour se retrouver au bon endroit. On parle d'un scénario en arborescence qui vous laisse une grande liberté mais, en définitive, il s'agit pour le joueur de recommencer encore et encore avant de trouver le bon "chemin". Dans Psychic Detective, l'ambiance est tellement étrange et le scénario si bien construit qu'on se laisse prendre au... jeu, justement. Et puis, la phase finale accorde une place importante à l'interprétation personnelle et à la déduction. Cela n'empêche pas bien sûr d'avoir un sérieux sentiment de déjà-vu au bout de quelques parties, mais la magie du cinéma fait son office pendant de nombreuses heures.

AVIS *oui, mais...*

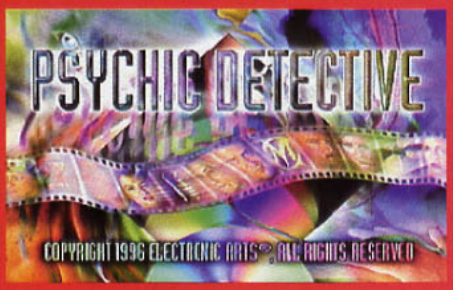
MARC

Personnellement, je trouve Psychic Detective génial, mais si vous ne parlez pas anglais, passez votre chemin. L'histoire est déjà particulièrement alambiquée, alors si, en plus, on ne saisit pas toutes les subtilités des dialogues, c'est râpé jusqu'à la moelle. Ce jeu est donc réservé à l'élite anglophone, ce qui est regrettable. Car même si, la plupart du temps, la fenêtre de jeu est trop petite, l'ambiance est hallucinante et le scénario m'a vraiment plu. Mais il ne me semble pas que ce genre de titre soit destiné à un public console assez jeune. Pourtant, c'est un film interactif d'excellente qualité, réalisé avec des acteurs de talent. Mais ce jeu est quand même un peu trop bizarre... Un seul conseil: consultez attentivement la notice avant une utilisation prolongée, ce jeu est hallucinogène!

AVIS *psychouic!*

SPY

Electronic Arts Studio donne enfin ses lettres de noblesse au film interactif sur des consoles telles que la Saturn ou la Playstation. Les actions sont toujours aussi limitées, mais cela nous change de l'inévitable jeu de tir auquel nous avait habitués des éditeurs tels que Digital Pictures ou American Laser Games. Personnellement, j'ai adoré Psychic Detective, et ce pour trois raisons: les acteurs sont excellents, le scénario est très bien ficelé et plus les parties avancent, plus vous en apprenez. Enfin, la réalisation est d'un très bon niveau. De plus, le côté psychédélique, qui pourra faire fuir nombre d'entre vous, apporte une atmosphère sordide à souhait, et vous vous retrouverez dans un état proche du delirium tremens. Si certains risquent de le trouver lassant à la longue, les plus accros d'entre vous n'auront de cesse d'essayer de dénouer cette énigme policière. Mais attention, une bonne connaissance de l'anglais est impérative, sous peine de s'ennuyer très rapidement.



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS STUDIO
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

FILM INTERACTIF
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 94%
On a vraiment l'impression de participer au film. La vue subjective est très bien utilisée.

GRAPHISMES 95%
Superbes. Les séquences vidéo et les effets spéciaux sont fabuleux.

ANIMATION 92%
La plupart des séquences sont affichées dans une petite fenêtre. Néanmoins excellente.

MUSIQUE 91%
Dans ce domaine, le jeu n'a rien à envier à un vrai film.

BRUITAGES 93%
Quoi de plus réaliste que des bruitages de cinéma?

DUREE DE VIE 80%
Le scénario offre quatorze fins différentes.

JOUABILITE 95%
Difficile de faire compliqué quand il n'y a qu'une action possible. Mais attention: il est vital de parler anglais couramment.

INTERET 80%
Un vrai film interactif (mais en V.O. non sous-titrée!), à l'ambiance complètement zarbe et à la réalisation excellente. On aime ou on déteste.

NHL FACE OFF

L'intro du jeu a été réalisée en images de synthèse, et le résultat est de toute beauté.

NHL Face Off est le premier jeu de hockey sur glace à débarquer sur Playstation. On y retrouve toutes les équipes qui font la gloire de la National Hockey League (NHL), ainsi que ses stars. Le hockey peut se pratiquer sur différents terrains. Il existe un "street hockey" (ou hockey de rue), où les joueurs sont en rollers sur le bitume, et un "ice hockey", qui, comme son nom l'indique, se déroule sur la glace. C'est au "ice hockey" que NHL Face Off vous invite à jouer. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent en tentant de respecter différentes règles. Premièrement, il est interdit de mettre un coup de crosse dans la tronche de l'adversaire, sinon c'est la prison (le joueur sort du terrain pendant deux minutes). Deuxièmement, si vous expédiez le palet à l'autre bout du terrain et qu'un joueur adverse l'intercepte, un "entre-deux" est sifflé, qui se jouera à quelques pas de vos cages. Même régime pour les hors-jeu (il est interdit de passer le palet si le receveur a déjà franchi la ligne bleue). Maintenant que vous connaissez ces règles simples, il vous faudra les respecter si vous ne voulez pas que toutes vos actions soient interrompues. On regrettera de ne pas pouvoir réunir dix joueurs devant la console, comme cela est possible sur un jeu de hockey d'une machine concurrente. Pendant le match, quatre vues sont disponibles et il n'y a vraiment rien à redire sur les mouvements de caméra. En plus, un mode Replay permet d'utiliser votre console comme un magnétoscope. Bref, pendant qu'on joue au hockey sur Playstation, au moins on n'est pas devant la télé.

Pendant l'engagement, c'est souvent la panique et il est bien difficile de s'emparer du palet.

DES VUES POUR TOUS LES GOÛTS

Oui, il y en aura pour tout le monde. Quatre vues différentes sont disponibles: une vue sur le côté (Side Cam), une vue au niveau de la glace (Ice Level Cam), une vue en diagonale (Diagonal Cam) et une vue verticale (Vertical Cam). La vue la plus réaliste de toutes, celle qui vous met le plus dans la peau du joueur, est l'Ice Level Cam. Elle comporte cependant quelques défauts, en particulier une mauvaise visibilité de ce qui se passe derrière vous.

La vue au niveau de la glace est de loin la plus réaliste.

En vue verticale, on voit bien que le gardien va avoir du mal à arrêter le palet.

Vue diagonale. Les deux attaquants sont bien marqués par l'équipe adverse.

Vue de côté. Attention l'attaquant se prépare à tirer. Un but en perspective?

AVIS — oui!

SWITCH

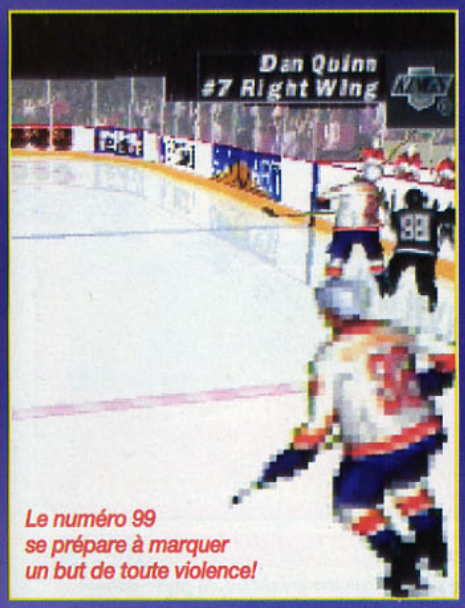
NHL Face Off est très bien conçu. Les fans de ce sport retrouveront tous les ingrédients qui les font vibrer devant la télé ou sur la glace. La maniabilité est bonne, et il est possible de paramétrer beaucoup de facteurs (temps, joueurs, règles, etc.). Aucune des quatre vues proposées ne gêne le déroulement de la partie. Les stratégies de jeu sont faciles à élaborer, l'animation est impeccable et les graphismes sont tout à fait corrects. Si les morceaux de musique ne sont pas bien longs, ils apparaissent au bon moment et sont d'un bon niveau. NHL Face Off est une petite réussite.

NHL FACE OFF

MEGA HIT

ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE HOCKEY
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
SAUVEGARDE: OUI



Le numéro 99 se prépare à marquer un but de toute violence!

L'arbitre est parfois gênant, mais jamais au point d'influer radicalement sur le déroulement de la partie.

Comme vous pouvez le constater, la défense adverse est très bien organisée.

Les bousculades sont autorisées... tant que l'arbitre n'y voit que du feu!

Le mode Replay est très complet. Il s'utilise comme un magnétoscope, et vous pourrez grâce à lui visionner et revisionner à l'infini vos plus belles actions.

AVIS — *oui!*

PANDA

Les jeux de hockey sur glace ne sont pas légion sur console, et surtout ne sont pas souvent agréables à jouer! Eh bien, voici la preuve que la règle comporte des exceptions: NHL Face Off! Graphiquement, le jeu est beau, les sprites sont fins... Mais le plus fort, c'est l'animation: elle est rapide et ne souffre d'aucun défaut, on nage dans la fluidité. Les mélodies sont certes assez nazes, mais c'est pareil pour tous les jeux de ce genre! Les déplacements des joueurs sur la glace sont réalistes, et on peut même se bastonner! Un bon jeu de hockey qui promet des parties très sympa. Les amateurs seront ravis.

PRESENTATION	**90%**
La notice est claire et l'intro en met plein la vue avec des images de synthèse.	
GRAPHISMES	**85%**
Les graphismes sont un tout petit peu trop pixélisés à mon goût.	
ANIMATION	**92%**
Les joueurs sont animés de façon hyper réaliste, sans aucun ralentissement ni bug d'affichage.	
MUSIQUE	**80%**
Hormis les refrains de titres célèbres joués à l'orgue, rien à signaler.	
BRUITAGES	**90%**
Du glissement du palet sur la glace jusqu'aux cris des joueurs, rien n'a été oublié.	
DUREE DE VIE	**92%**
Il faut du temps pour finir les play-off, les saisons et découvrir toutes les subtilités du jeu.	
JOUABILITE	**91%**
Rien à redire: les joueurs glissent parfaitement sur la glace et la disposition des différents boutons est bien pensée.	
INTERET	**92%**
Un jeu de hockey sur glace très complet, dans lequel on retrouve toutes les stars de la NHL. Très bien conçu, il ravira les fans.	

NAMCO MUSEUM VOL. 2

Trois mois seulement après la première compilation de ses meilleurs jeux d'arcade, Namco remet le couvert. Namco Museum Volume 2 regroupe à nouveau six jeux d'arcade datant du milieu des années 80... et, pour la plupart, méconnus!
Et c'est reparti pour un tour! Tourne, tourne le manège de la nostalgie. Namco, loin du vent de folie qui souffle autour de la 3D temps réel et autres jeux disposant de placages de texture à tout va, propose une nouvelle compilation de ses jeux d'arcade d'autrefois. Si le premier volume offrait des jeux mondialement connus comme Pac-Man, Pole Position ou encore Galaxian, ce nouveau recueil dispose de titres autrement plus obscurs. Il y a d'ailleurs fort à parier que la plupart d'entre eux ne sont jamais sortis qu'au Japon. Ainsi, des jeux tels que Cutie Q, Groboa (et petites oreilles) ou Dragon Buster sont aussi réputés en France que Switch l'est en Egypte. Namco Museum Vol. 2 regroupe donc des jeux de réflexion, des shoot'em up ou encore des jeux de plates-formes qui raviront les accros du genre et n'intéresseront que très peu les amateurs de 3D mappée.

Gaplus est un dérivé du célèbre Galaga. La difficulté est toutefois très élevée et seuls les pros arriveront à traverser les nombreux stages.

Cutie Q est casse-briques très amusant. Il est compatible avec la manette à molette de Namco spécialement conçue pour cette compilation.

Le dernier jeu, Dragon Buster, est un jeu d'aventure/action. Valeureux chevalier, vous devez visiter de nombreux donjons et évincer dragons et autres squelettes vivants.

Xevious fut l'un des premiers shoot'em up d'arcade à disposer d'un scrolling vertical (dixit A.H.L.). Là aussi, la difficulté est au rendez-vous.

Mappy est un jeu de plates-formes très sympa. Vous dirigez une souris et devez éviter les chats qui hantent les étages d'une maison. Une sorte de Pac-Man à la sauce plates-formes...

Groboa ressemble beaucoup à Battlezone, un ancêtre des jeux d'arcade. Le but ici est de détruire tous les ennemis à l'écran sans se faire toucher. Pas facile.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Si le premier volume brillait par ses titres au succès reconnu, Namco Museum Vol. 2, au contraire, dispose de jeux quasiment inconnus en France. A part le fameux Xevious et Gaplus, un Galaga "relifté", les autres jeux sont restés inédits dans notre pays. C'est d'ailleurs ce qui pêche un peu dans cette compilation. Etant exclusivement réservée aux Japonais, il est normal qu'elle regroupe nombre de jeux sortis uniquement au Japon. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'elle soit mauvaise. Disons simplement que, dans leur grande majorité, les jeux proposés ne sont pas tous aussi intéressants et passionnants que l'étaient ceux du premier recueil.

NAMCO/IMPORT
PRIX: D
1-2 JOUEURS ALTERNÉS/ARCADE

PRESENTATION	88%
Comme dans le volume précédent, la présentation du musée est entièrement gérée en 3D. Splendide!	
GRAPHISMES	8,2%
Cela ne fait aucun doute: ils sont aujourd'hui complètement ringards. Mais autrefois...	
ANIMATION	100%
Les sprites sont minuscules, autant dire que la Playstation n'a aucune peine à les animer.	
MUSIQUE	15%
Namco n'a rien changé aux thèmes d'antan, et cela paraît bien pauvre de nos jours.	
BRUITAGES	0%
Ils feraient pâlir de jalousie mon vieux ZX-81: biip, zap zap! boum! C'est pas génial, ça?	
DUREE DE VIE	88%
Les vieux A.H.L. et Niiico ont apprécié. Normal. Les plus jeunes risquent d'être... étonnés.	
JOUABILITE	100%
Rien de plus jouable: gauche, droite, haut, bas et tir. Pourquoi faire compliqué?	
INTERET	60% jeunes / 88% nostalgiques
Sensiblement moins intéressante que la première mouture, cette compilation ravira à coup sûr les joueurs de l'ancienne génération.	

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	2 Vol	139 F
NEW	Babel II		159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Bubblegum Crisis	3 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Eight man		159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming Bird		169 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver		169 F
	Ken le survivant le film		145 F
NEW	Kamui (Durée 132 Mn)	3 Vol	99 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	99 F
	La cité interdite		129 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
NEW	Ninja Scroll int -18ans		145 F
NEW	Nom de code Love City		159 F
	Orange road		139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	2 Vol	139 F
	RG Veda		139 F
NEW	Réincarnation/Please save my earth		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7	La clinique de l'amour	3 Vol	145 F
K7	Le blue Girl	3 Vol	139 F
K7	High Scholl Invasion	3 Vol	139 F
K7	De Kyu Sei		139 F
K7	U JIN		139 F
K7	Kamasutra		139 F
Pack	4 K7		496 F

Bandes dessinées Françaises

Vampire Miyu	2 Vol	65 F
AD police		65 F
Metal Hunters		65 F

Bandes Dessinées Japonaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

	B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
	B.D. Dragon Ball X	1 Vol	99 F
	B.D. Dragon Ball BOX		190 F
	B.D. Sailormoon X (Moon Paradise)	11 Vol	110 F
NEW	B.D. Fobia	1 Vol	65 F
	B.D. Visionnary	10 Vol	65 F
	B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F
	B.D. Q & 1	5 Vol	65 F
	B.D. Erotique	5 Vol	90 F
	B.D. V.I.C.E.		120 F
	B.D. Virtual Angel		120 F

Bandes dessinées Françaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D.	Tropical Eyes	1 Vol	79 F
B.D.	Angel	3 Vol	45 F
B.D.	Cammy X		65 F
B.D.	Dark Wirbel		65 F
B.D.	Ogenki Clinic		65 F

Art Book Japonais

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl/high Scholl Invasion	199 F
Art Book U JIN Land Live	145 F
Art Book Candy Moon Moon	199 F
Signifiant	250 F
De Kyu Sei	199 F
DO Illustrations	199 F
Alice Soft	250 F
Idol Janshi Suchie Pai	199 F

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Deus		110 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		315 F
	K7 Shin Angel N° 1 Int -18 ans		139 F
	K7 Shin Angel N° 2 Int -18 ans		119 F
	K7 Shin Angel N° 3 Int -18 ans		119 F
	K7 Shin Angel N° 4 int -18 ans		119 F
	Pack 4 K7 Shin Angel		476 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Dominion	2 Vol	129 F
	Venus War		129 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		348 F
	K7 Dragon Pink int -18 ans	3 Vol	119 F
	Pack 3 K7 Dragon Pink		330 F
	Art of Fighting		145 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
	Samourai Shodown		145 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		348 F
	K7 Esclaves et soumises int -18 ans		99 F
	K7 Fantasmes Charnels int -18 ans		99 F
	K7 L'odysée du plaisir int -18 ans		99 F
	K7 Possessions diaboliques int -18 ans		99 F
	Pack 4 K7		396 F
	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
	Sailormoon la série	4 Vol	79 F
	Saint Seya la série	4 Vol	79 F
	City hunter la série	4 Vol	79 F
	Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
	Pack 4 K7 au choix		396 F
	K7 Urotsukidoji I int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji II int -18 ans		139 F
	K7 Urotsukidoji III N° 1 int -18 ans		139 F
NEW	K7 Urotsukidoji III N° 2 int -18 ans		139 F
	Pack 3 K7 Urotsukidoji int -18 ans		399 F
NEW	K7 Anges des Ténèbres int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Twin Dolls int -18ans	2 Vol	139 F
	K7 Mad. Météo int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Ma sorcière Rei Rei int -18ans	2 Vol	139 F
	Pack 3 K7 au choix int -18 ans		399 F
NEW	Kojiro	4 Vol	145 F
	Pack KOJIRO 2 K7 au choix		248 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	Pack IRIA/LODOSS 3 K7 au choix		348 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Pack COBRA 4 K7 au choix		496 F
	Saint Seya	4 Vol	139 F
	Pack SAINT SEYA 4 K7 au choix		496 F

HIT **NINJA SCROLL** NEW

Epopée médiévale ultra-violente
Par le réalisateur de la cité interdite
Prix du public au festival
du film fantastique de Yubari 1993

BON DE COMMANDE à envoyer à Anges & Démons Passage Courhado 45058 ORLEANS Cedex
A chaque commande, nous vous envoyons le dépliant couleur des nouveautés gratuitement

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C04/96 Total à payer	

Frais de port et d'emballag

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	80 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à Anges & démons
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____ _____

_____ _____

Expire à fin : _____ / _____

Signature

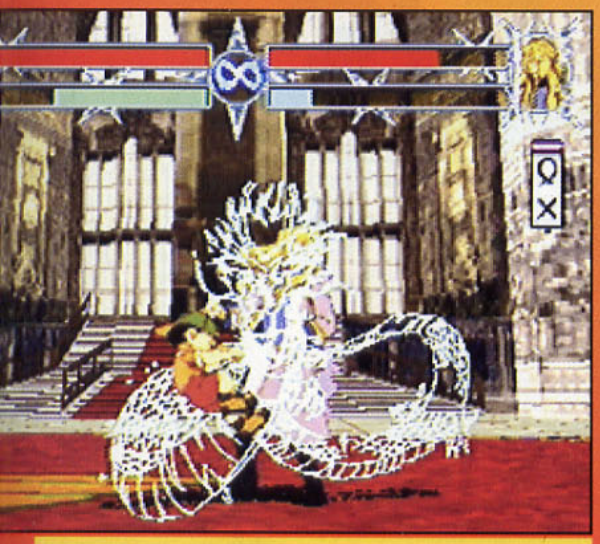
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdits aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

ANGES & DEMONS

Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex
Tél 38.54.54.07

Encore un jeu tiré d'un manga, ce qui ne sera pas pour déplaire à tous les adeptes de la secte du grand gourou Panda-ROM (Read Only Manga). "Ninku" est à l'origine un manga très célèbre au Japon, dont certains d'entre vous auront sûrement entendu parler. Mais je ne suis pas sûr que le jeu sur Saturn obtienne la même notoriété... Ninku est un jeu de baston qui fait intervenir des personnages réalisés en 2D dans un décor en 3D. Huit personnages issus du manga sont sélectionnables. On pourra ainsi jouer avec un nain coiffé d'une casquette, un exhibitionniste en slip, pétomane de surcroît, un mage, un play-boy en marcel (T-shirt sans manches et à trous-trous), un chevalier mystique avec plein d'armes sophistiquées, etc. Pendant le jeu, deux adversaires s'affrontent. Comme dans Tekken, lors d'une projection, le combattant éjecté se retrouve sur un plan différent. Mais, contrairement à ce dernier, vous n'avez pas la possibilité de vous déplacer sur toute l'aire de combat. Le mode Story se termine assez facilement et, à deux, le jeu ne propose pas suffisamment de coups spéciaux pour que la durée de vie soit conséquente. On remarquera les quelques petites touches d'humour (très japonais...) apportées aux différents coups spéciaux des personnages, comme par exemple le "mékenslip" qui pète ou le méchant chevalier sous la pluie avec son ciré jaune et son parapluie. Bref, il y a de quoi rire... et en premier lieu de la médiocrité du jeu!



Cette attaque invoque un dragon qui puisera pas mal d'énergie à la barre de l'adversaire.

Cette attaque, en bleu sur la photo, est une des plus efficaces de ce personnage. Elle peut être exécutée dans n'importe quel sens.

Je vous avais prévenus, l'humour est au rendez-vous. La simple vision d'un combattant en ciré jaune, censée halluciner l'adversaire, coûte des points d'énergie.

Huit persos sont sélectionnables, et peut-être plus grâce à une astuce (mais cela reste à vérifier).

L'intro est un petit dessin animé, où les personnages exposent leurs différents pouvoirs.

Grâce à certaines projections, on peut envoyer bouler l'adversaire au tout premier plan. Le rendu de la 3D est tout de même assez mauvais.

AVIS — oui, mais...

SWITCH

Que les choses soient claires: si la sortie de Ninku était attendue, ce ne pouvait être qu'au Japon, car le manga n'est pas très connu en France. Il semble que les programmeurs aient voulu jouer la carte de l'originalité en mélangeant 2D (pour les personnages) et 3D (pour les décors). Le résultat n'est pas vraiment extraordinaire: l'animation est saccadée, les coups spéciaux sont basiques, l'ensemble manque de couleurs et les décors de détails. Tous ces gros défauts sont tout de même amortis par la maniabilité, assez bonne, et la possibilité de faire quelques petits Combos. Vous l'aurez deviné, il y a beaucoup mieux dans le genre sur Playstation, comme Tekken 2, par exemple, qui devrait être disponible au Japon et dans les boutiques d'import à l'heure où vous lirez ces lignes...

JASPAC/SEGA
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	**80%**
Un petit dessin animé sympathique présente les personnages et leurs différents coups spéciaux.	
GRAPHISMES	**78%**
Certains décors sont vraiment beaux, mais l'ensemble manque cruellement de couleurs et de détails.	
ANIMATION	**70%**
Le jeu mélange 2D pour les persos et 3D pour les décors. Le tout est saccadé et mal rendu.	
MUSIQUE	**73%**
Elle est variée, mais ce n'est pas du grand art, comme dans les jeux SNK, par exemple.	
BRUITAGES	**84%**
Dans un style japonais, ils manquent de réalisme.	
DUREE DE VIE	**70%**
On a vite fait le tour du jeu et des différents coups spéciaux. En mode Story, c'est plus que simple.	
JOUABILITE	**85%**
Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser, mais leur animation est un peu trop saccadée.	
INTERET	**75%**
Ninku propose un mélange original de 2D et de 3D avec des persos de manga. Mais cela ne suffit pas.	

Tout les noms et marques citées sont © par leurs propriétaires respectifs . Prix révisables sans préavis , sous réserves d'erreur d'impression

EPROM

REVENDEZ ACHETEZ

✆ : 46 34 24 16

7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

249 F

VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
HIT WIPE OUT	349 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
3D LEMMINGS	349 F
DISCWORLD	349 F
ALIEN TRILOGY NEW	369 F
THE D	379 F
F1 LIVE	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
HIT SEGA RALLY	369 F
VIRTUA FIGHTER 2	369 F
VIRTUA COP	449 F

THOR

169 F

299 F

449F

F1 LIVE

IMPORT :

MEGAMAN 3 NEW	399F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
PANZER DRAGON 2	399 F
KING OF THE FIGHTER 95	549 F
DRAGON FORCE	399 F
HIT DARK SAVIOR	399 F
PUYO PUYO 2	399 F
WAN GAN DEAD HEAT	449 F
LINKLE LIVER STORY	399 F
STREET FIGHTER 0	399 F
VAMPIRE HUNTER	399 F
GRADIUS DELUXE PACK	399 F
ALBERT ODYSSEY 2	399 F
VICTORY GOAL 96	399 F

THE D

MOTORTOON

GOEMON

GRADIUS

VERSION FRANCAISE :

DESCENT	399 F
IN THE ZONE HIT	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
ALIEN TRILOGY HIT	369 F
ACTUA SOCCER	359 F
ROAD RASH	369 F
ZERO DIVIDE	369 F
POWER SERVE	349 F
VIEW POINT HIT	369 F

249 F

IMPORT :

BIO HASARD NEW	499 F
TEKKEN 2	499 F
GOEMON GANBARE	499 F
GRADIUS DELUXE PACK	499 F
COBRA THE PSYCHO GUN	499 F
WINNING ELEVEN 2	499 F
MOTORTOON GP 2	499 F
SUIKO ENBU	499 F

169 F

199 F

169 F

IN THE ZONE

TOTAL NBA 96

ACTUA SOCCER

TEKKEN 2

HIT

VAMPIRE HUNTER

NINTENDO 64

399 Frs + 1 F
Livraison Chrono
sur toute la France

Disponible le 23 Avril
(Eventuellement)

TITRES
MARIO 64 , STAR FOX 64 , WAVERACE 64
CREATOR , BODY HARVEST
GOLDENEYE 007 , SHADOWS OF THE EMPIRE
BLASTDOZER
BUGGIE BOOGIE
MARIO KART 64
KIRBY BOWL
LEGEND OF ZELDA

MARIO RPG : 549 Frs
SUPER FAMICOM

CARTES

CHRONICLES US

ERE GLACIERE VF

ASSEMBLE VF

X FILES

Et beaucoup d'autres !!!

E P R O M c' e s t a u s s i

Ces produits sont aussi disponible chez notre partenaire :
New Virtual Vidéo : 28 Rue Violet , 75015 Paris TEL : 40 59 81 47

Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint
envoyer le à EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS

TEL : 46 34 24 16
FAX : 46 34 09 00
10H à 19 H30
Courrier 24/24H

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
		Port + 30 F	
		TOTAL	

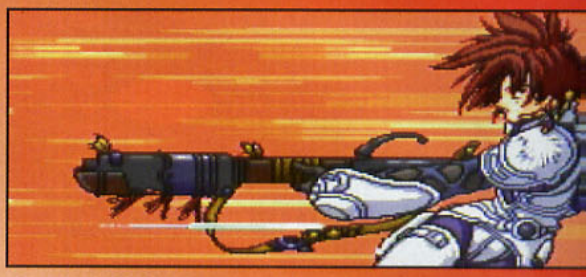
Mode de règlement :
CB: /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Exp fin /_/_/ /_/_/ Banque :.....
Chèque à la commande : /_/ Contre Remboursement /_/ Port collissimo : 30 F
Port Chrono : 40 F Contre Remboursemnt : 76 F (console 50 / 80 / 14 9)

HYPERIRIA

Les petits ailerons vous permettent de planer.

Iria est l'héroïne de deux films et d'une série de six O.A.V., sortie en version sous-titrée chez Kaze Animation. Dans cette version pour la Super Famicom, Iria doit remplir plusieurs missions, rémunérées bien sûr, car elle est chasseuse de primes! Mais le Zeiram, créature immortelle et malfaisante, veille, et vous posera de sérieux problèmes. Le jeu se compose en deux parties: une phase de plates-formes et une autre de shoot'em up. Dans la première, Iria peut détruire ses ennemis de plusieurs façons différentes. Elle dispose de ses pieds et poings ainsi que d'une glissade. Mais la technologie est de la partie et, si vous êtes économe, vous aurez à votre disposition plusieurs fusils à tir multi-directionnel ou en rafale. Les gadgets utilisés par Iria dans le dessin animé, de la bombe à hélice aux petits ailerons pour planer, ont également été gardés dans le jeu. Habile, la chasseuse de primes peut effectuer un double saut en l'air pour accéder à certaines passerelles. Dans la phase de shoot, Iria, juchée sur son "ombrelle volante", doit détruire les ennemis qui croisent son chemin. Pour ce faire, il lui est possible de tirer vers l'avant ou l'arrière. Un système de mots de passe vous permet de reprendre une partie au dernier niveau parcouru.

Lorsque vous voyez la tête du Zeiram, vous avez intérêt à ne pas avoir vidé votre chargeur.



Ces traîtres de monstres n'hésitent pas à attaquer des deux côtés en même temps.

AVIS oui, mais...

PANDA

Le jeu est très fidèle à l'esprit du dessin animé. On y retrouve l'ordinateur qui la guide et quelques-uns de ses amis. Les ennemis, ainsi que les armes, sont directement issus du DA. Mais l'animation est un peu lente. Heureusement, Iria peut courir! Les graphismes sont assez inégaux: le premier niveau est immonde, alors que d'autres sont plutôt réussis. Quant aux phases de shoot'em up, elles sont agréables mais restent assez sommaires. Bref, le jeu est sympathique si l'on aime le dessin animé, sinon il est assez quelconque.

Certains ennemis, une fois liquidés, donnent des bonus.

Iria en mode "grande vitesse".

BANPRESTO/IMPORT
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES - SHOOT

PRESENTATION	**88%**
Une jolie présentation met en scène Iria, la charmante chasseuse de primes.	
GRAPHISMES	**84%**
Les graphismes des niveaux sont de qualité inégale. Le meilleur côtoie le pas terrible.	
ANIMATION	**76%**
L'animation a tendance à ralentir!	
MUSIQUE	**83%**
Des mélodies d'ambiance assez quelconques.	
BRUITAGES	**80%**
Classiques et guère fantastiques...	
DUREE DE VIE	**88%**
Le jeu est prenant, le système de codes sympa et les niveaux assez variés.	
JOUABILITE	**79%**
En l'air, le personnage d'Iria n'est pas maniable.	
INTERET	**84%**
Un petit jeu plaisant, mi-plates-formes mi-shoot'em up, à la difficulté bien dosée et qui reprend nombre d'éléments du dessin animé.	

CONSOLES +

ENQUÊTE SUR SES LECTEURS

Chanmaille (©Switch1996), à Consoles+ on a besoin de toi! La Nintendo 64 va bientôt arriver, la Playstation et la Saturn sont déjà là. Et toi, tu es où, dans tout ça? Dis-le nous en répondant au questionnaire ci-dessous. Si tu le renvoies avant le 30 avril 1996, tu gagneras peut-être un des 20 tee-shirts "Ze Killer" par tirage au sort. Pour remplir le questionnaire, entoure le chiffre qui correspond à ta réponse, comme ceci: (1)

1- Indique :
quelle(s) machine(s) tu possèdes actuellement,
quelle(s) machine(s) tu rêves de posséder,
et quelle(s) machine tu es sûr(e) d'acheter ou de te faire offrir d'ici 1 an.

	Je possède	Je souhaite avoir	J'aurai d'ici 1 an
C.D.I.	1	2	3
CORE GRAPHX	1	2	3
GAME BOY	1	2	3
GAME GEAR	1	2	3
JAGUAR	1	2	3
MASTER SYSTEM	1	2	3
MEGADRIVE	1	2	3
MEGADRIVE 32X	1	2	3
MEGA CD	1	2	3
NEO GEO	1	2	3
NES	1	2	3
PLAYSTATION JAPONAISE	1	2	3
PLAYSTATION FRANCAISE	1	2	3
SATURN JAPONAISE	1	2	3
SATURN FRANCAISE	1	2	3
SUPER NINTENDO	1	2	3
SUPER NES	1	2	3
SUPER FAMICOM	1	2	3
NINTENDO 64	1	2	3
3 DO	1	2	3
AUTRE	1	2	3

Précise quel autre matériel .....

.....

2- Possèdes-tu ou souhaites-tu acquérir le matériel suivant ?

	Je possède	Je souhaite acquérir
MAC	1	2
PC	1	2
LECTEUR CD ROM	1	2

3- Indique tes trois types de jeux préférés parmi la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscris 1 en face du jeu que tu aimes le plus, 2 pour celui que tu choisis en deuxième, et enfin 3 pour celui que tu choisis en troisième).

Jeux de baston	❑	Shoot-them-up	❑
Jeux de rôles	❑	Plates-formes	❑
Simulation	❑	Beat-them-all	❑
Action	❑	Tir	❑
Réflexion	❑	Auto-moto	❑
Sport	❑		

4- Aimes-tu les mangas?
(entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

Beaucoup	1
Assez	2
Peu	3
Pas du tout	4

5- Dans la liste de mangas et de dessins animés ci-dessous,
indique quels titres tu connais (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse),
et quels sont tes 5 préférés (numérote-les de 1 à 5 en inscrivant 1 en face de celui que tu préfères et ainsi de suite).

	Je connais Oui	Je connais Non	Mes titres préférés
Vidéo Girl Ai	1	2	❑
Cyber Weapon Z	1	2	❑
Chronique de la guerre de Lodoss	1	2	❑
Akira	1	2	❑
Appleseed	1	2	❑
Dragon Ball Z	1	2	❑
Cobra	1	2	❑
Ranma	1	2	❑
Street Figher	1	2	❑
Les Chevaliers du Zodiaque	1	2	❑
Ninja Scroll	1	2	❑

6- Penses-tu que Consoles + consacre aux mangas
(entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

Trop de de place	1
Pas assez de place	2
La place qui convient	3

7- Que souhaiterais-tu trouver sur les mangas dans Consoles + ? (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse. Tu as une seule réponse possible)

Uniquement des informations sur l'actualité mangas	1
Uniquement des extraits de mangas	2
A la fois l'actualité des mangas et des extraits	3
Ni l'un ni l'autre	4

8- Joues-tu aux jeux de rôles? (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)
oui 1 non 2

9- Si oui, lesquels?

Donjons et Dragons	❑
L'Appel de Cthulhu	❑
In Nomine Satanis	❑
Cyberpunk	❑
Warhammer	❑
Star Wars	❑
Autres	❑

Précise lesquels .....

.....

.....

10- Joues-tu aux jeux de cartes du type "Magic"? (entoure le chiffre de ta réponse)
oui 1 non 2

11- Souhaites-tu en savoir plus sur tous les nouveaux jeux de cartes qui sortent?
oui 1 non 2

12- Depuis la rentrée de septembre Consoles + t'a offert plusieurs cadeaux.
Lesquels as-tu eus (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)
et lesquels as-tu préférés? (classe-les dans ton ordre de préférence de 1 à 4)

	J'ai eu Oui	J'ai eu Non	J'ai préféré
Le supplément Spécial Baston (n° octobre 95)	1	2	❑
Les jaquettes CD spécial tips (dans le supplément Baston du n° octobre 95)	1	2	❑
Les extraits de Cyber Weapon Z (n°novembre et décembre 95, janvier et février 96)	1	2	❑
Le porte-clefs Playstation (n° décembre 95)	1	2	❑

13- Tu as d'autres remarques à faire? Lance-toi.

.....

.....

.....

14- Tu es (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)
Un garçon 1 Une fille 2

15- Quel est ton âge? ❑❑ans

Indique tes coordonnées complètes ci-dessous

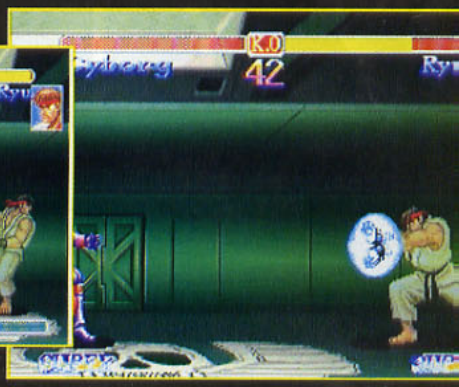
Nom..... Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal..... Ville.....

Envoie ton questionnaire à l'adresse suivante avant le 30 avril 1996 :

Enquête Lecteurs Consoles +
Service Marketing
150 rue Galliéni
92514 BOULOGNE CEDEX

STREET FIGHTER II MOVIE

L'introduction du jeu est sympa.



Les phases de combat sont assez classiques.

Encore un Street Fighter? Oui, mais cette fois-ci, c'est un long dessin animé que votre Playstation accueille! Entre film interactif et jeu de baston, voici Street Fighter, the Movie.

Street Fighter the Movie tient sur deux CD, ce qui peut impressionner au départ. En réalité, ce dernier volet de la grande série de Capcom propose deux jeux distincts. Le premier est un jeu de baston assez classique, un Street Fighter, ni plus ni moins. Le second est un dessin animé Street Fighter, d'ailleurs déjà sorti en français chez PFC, dans lequel vous incarnez un cyborg chargé d'espionner les combats. Le dessin animé se déroule normalement mais, pendant l'affrontement de deux héros capcomiens, vous devez prendre des photos qui vous serviront à acquérir leurs techniques de combat. Grâce à celles-ci, vous pourrez intervenir lors du combat entre Ryu et Bison pour tenter de tuer Ryu! Si vous avez réussi à enregistrer un maximum de techniques, vous aurez plus de chances de remporter la victoire! Vous pouvez bien entendu sauvegarder à n'importe quel moment du dessin animé, et un système de codes vous permet de vous en tirer plus facilement. Ce jeu bénéficie des innovations des derniers volets de la série, et inclut notamment les super-coups.

En appuyant sur un bouton, vous accédez aux statistiques concernant les combattants.

Guile pare un coup de pied de Deejay!

Voilà le genre de robot que vous incarnez.

Vega, sans son masque, est en train de se battre contre Chun-Li.

AVIS — oui, mais...

PANDA

L'idée de départ de Capcom était excellente: reprendre le film d'animation tiré du jeu et le mêler à un jeu de baston dans la lignée de la série. La compression du DA est bien réalisée, la pixélisation a été amoindrie et l'animation est très fluide. Mais c'est sur la réalisation du jeu de baston que Street Fighter the Movie pèche: les graphismes sont très moyens, et l'animation est un véritable fiasco! Et le jeu se permet même de ralentir alors qu'il est déjà plus lent que Marc au réveil! SF the Movie est encore moins bon que son homonyme, c'est dire!

CAPCOM/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/DA-BASTON

PRESENTATION	**98%**
Retrouver un dessin animé de plus d'une heure sur sa Playstation, c'est un vrai régal!	
GRAPHISMES	**90%**
Très peu pixélisés. La qualité de la décompression du dessin animé est honnête.	
ANIMATION	**70%**
L'animation du jeu de baston est molle, et elle a tendance à ralentir.	
MUSIQUE	**88%**
Sympathique, sans être fantastique.	
BRUITAGES	**90%**
Les voix en japonais sont très bien échantillonnées.	
DUREE DE VIE	**78%**
Le jeu n'est pas très captivant, mais le dessin animé dure une heure vingt...	
JOUABILITE	**85%**
Aucun problème de jouabilité. Les options en japonais ne sont pas trop compliquées.	
INTERET	**78%**
Le jeu n'est pas bon, la fenêtre du DA trop petite... Cela aurait pu être dément, mais ce n'est qu'un SF de plus, et ce n'est pas le meilleur...	

En Avril, ça défile !!!

Et toujours les frais de port gratos * !!!

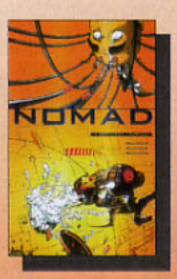
Kaméha

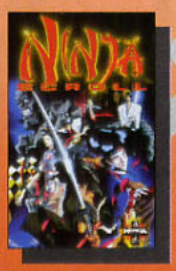
Des bouquins plein les mains !!!

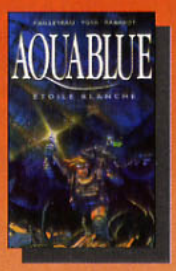
VERSION tome 1	Prix : 49 F.	NEW
RIOT tome 1	Prix/U : 78 F.	
IKKYU tome 1	Prix/U : 69 F.	
NORITAKA tomes 1 à 2	Prix/U : 40 F.	NEW
DRAGON BALL tome 1 à 19	Prix/U : 40 F.	
KAMEHA Magazine de N°1 à N°9	Prix/U : 39 F.	
KAMEHA Magazine de N°10 à N°18	Prix/U : 30 F.	
PORCO ROSSO tomes 1 à 4	Prix/U : 59 F.	
ART BOOK PORCO ROSSO	Prix : 180 F.	
GUNNM tomes 1 à 5	Prix/U : 42 F.	
RANMA 1/2 tomes 1 à 8	Prix/U : 40 F.	
SAILOR MOON tomes 1 à 6	Prix/U : 40 F.	
DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 5	Prix/U : 40 F.	
STREET FIGHTER II tomes 1 à 4	Prix/U : 49 F.	
NOMAD tome 1 à 3	Prix/U : 98 F.	
APPLESEED tomes 1 à 4	Prix/U : 78 F.	
STRIKER tome 1	Prix : 49 F.	
CRYING FREEMAN tomes 1 à 2	Prix/U : 49 F.	
AKIRA tomes 1 à 14	Prix/U : 98 F.	NEW
CYBER WEAPON Z tomes 1 à 3	Prix/U: 79 F.	NEW
RG VEDA tomes 1 à 3	Prix/U : 49 F.	NEW
LES ELEMENTALISTES tomes 1 à 2	Prix/U : 90 F.	
AD POLICE	Prix : 69 F.	
MOTHER SARAH tome 1	Prix/U : 92 F.	
ASATTE DANCE tomes 1 à 2	Prix/U : 79 F.	
METAL HUNTERS	Prix : 70 F.	
TOKYO BABYLON tome 1	Prix : 45 F.	
TAKERU tome 1	Prix : 85 F.	
VAMPIRE MIYU tomes 1 à 2	Prix/U : 70 F.	
L'HABITANT DE L'INFINI tomes 1 à 2	Prix/U : 59 F.	
GON tomes 1 à 2	Prix/U : 39 F.	
L'AUTOROUTE DU SOLEIL	Prix : 85 F.	
LE CHIEN BLANCO	Prix : 59 F.	NEW
MISSION TEMPORELLE	Prix : 59 F.	NEW
DOCTEUR KOH	Prix : 59 F.	NEW
ELIE	Prix : 59 F.	NEW
GENO CYBER	Prix : 70 F.	NEW
BERSERK	Prix : 70 F.	NEW
AQUABLUE (Étoile Blanche)	Prix : 78 F.	NEW
ART BOOK DBZ 1à 7 - JAP	Prix/U : 185 F.	NEW
DRAGON QUEST 1 (Fly)	Prix : 25 F.	NEW
CITY HUNTER tome 1 à 2	Prix/U : 25 F.	NEW

Interdit aux moins de 18 ans !!!

PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)	Prix : 70 F.	
CAMMY X (Manga VF)	Prix : 70 F.	
CONSPIRACY 1 (Manga VF)	Prix : 70 F.	
DARK WIRBEL 1 (Manga VF)	Prix : 70 F.	
U-JEUNE (Manga VF)	Prix : 165 F.	
OGENKI CLINIC tomes 1 à 2 VF	Prix/U : 85 F.	NEW
PASTICHE HONEY FLASH - Jap	Prix : 199 F.	
PASTICHE DRAGON BALL X - Jap	Prix : 190 F.	
PASTICHE SEXANIME - Jap	Prix : 150 F.	
PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap	Prix /U : 150 F.	
PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap	Prix : 150 F.	
VIDÉO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM	Prix/U : 130 F.	
VIDÉO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 130 F.	
VIDÉO ANGE DES TÉN. 1 à 2 - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
VIDÉO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U: 140 F.	
MA SORCIÈRE REÏ REÏ 1 à 2 - VF SECAM	Prix : 130 F.	
ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM	Prix : 140 F.	
L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM	Prix : 140 F.	
FANTASMES CHARNELS - VF SECAM	Prix : 140 F.	
POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM	Prix : 140 F.	
KAORI PARADISE	Prix : 70 F.	NEW
AV ANGEL	Prix : 70 F.	NEW
MEE	Prix : 70 F.	NEW
PUNKI KNIGHT	Prix : 70 F.	NEW
OGENKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM	Prix/U: 150 F.	NEW
LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM	Prix/U: 150 F.	NEW
MAD PARADOX - CD ROM	Prix : 150 F.	NEW
PULSIONS MANGA 1 - CD ROM	Prix : 150 F.	NEW







Les Vidéos font mal !!!

MACROSS PLUS - VF SECAM	Prix : 150 F.	NEW
NINJA SCROLL - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
LES AILES D'HONNEAMISE - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
BABEL II - Vol 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	NEW
EIGHT MAN 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	NEW
YOU'RE UNDER ARREST 1 - VF SECAM	Prix : 150 F.	NEW
FINAL FANTASY 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 160 F.	NEW
NOM DE CODE LOVE CITY - VF SECAM	Prix : 150 F.	NEW
YOMA - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
HUMMING BIRD - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	NEW
ORANGE ROAD 1 LE FILM - VF SECAM	Prix : 140 F.	
ARMITAGE III VOL 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 120 F.	
KISHIN HEIDAN 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
MIGHTY SPACE MINERS 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	NEW
ICZELLION 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	NEW
GUYVER 1 à 6 - VF SECAM	Prix/U : 135 F.	NEW
COBRA LE FILM - VF SECAM	Prix : 145 F.	
RG VEDA - VF SECAM	Prix : 145 F.	
THE HARD - VF SECAM	Prix : 165 F.	
YUGEN KAISHA 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	NEW
UROSTUKIDOJI 3 - VOL 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 145 F.	NEW
DRAGON BALL 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
BLACK JACK 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	NEW
WATT POE - VF SECAM	Prix : 140 F.	
SAMOURAÏ SHODOWN - VF SECAM	Prix : 140 F.	
RANMA 1/2 LE FILM 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 170 F.	
SAINT SEYA IV LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	
MAX ET COMPAGNIE LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	
MAX ET COMPAGNIE 1 (OAV) - VF SECAM	Prix : 140 F.	
MOLDIVER 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
TENCHI MUYO 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
PLASTIC LITTLE - VF SECAM	Prix : 140 F.	
BAOH - VF SECAM	Prix : 140 F.	
RAN 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
PATLABOR 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 145 F.	
DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 4 - VF SECAM	Prix/U : 110 F.	
GUNNM - VF SECAM	Prix : 135 F.	
SLOW STEP 1 à 3 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
IRIA 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 140 F.	
CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 120 F.	
AKIRA - VF SECAM	Prix : 160 F.	
LODOSS 1 à 6 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
KEN 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	
NICKY LARSON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	
SAINT SEYA 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	
SAILOR MOON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	
APPLESEED - VF SECAM	Prix : 140 F.	
ROUJIN Z - VF SECAM	Prix : 140 F.	
FATAL FURY 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
SAILOR MOON R LE FILM - VF SECAM	Prix : 140 F.	
ART OF FIGHTING LE FILM - VF SECAM	Prix : 140 F.	
GOLGO 13 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
STREET FIGHTER II - VF SECAM	Prix : 140 F.	
THE COCKPIT - VF SECAM	Prix : 150 F.	
CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM	Prix : 150 F.	
LA CITÉ INTERDITE	Prix : 130 F.	
COBRA 1 à 10 - VF SECAM	Prix/U : 150 F.	NEW
KEN LE SURVIVANT - VF SECAM	Prix : 140 F.	
MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM	Prix : 140 F.	
KOJIRO 1 à 4 - VF SECAM	Prix /U : 140 F.	
MAPS 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 130 F.	
BUBLE GUM CRISIS 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 140 F.	
UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
VIDEO DBZ de 1 à 11 - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	
VENUS WAR - VF SECAM	Prix : 140 F.	
VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM	Prix : 140 F.	
VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	

LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :
- Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs
- 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
- 20 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs (France métropolitaine et CEE).

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !
- Les sushi - prix sur tous les produits
- Une trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.

12 commandes dans l'année et tu gagnes :
- 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO (1 manga / 1 K7 vidéo) ou
- 1 manga GLENAT ou
- 1 K7 vidéo

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C. : 163, rue de Sèvres - 75015 PARIS**
- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01**
  Lun. - Ven : 10 h - 19 h
  7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**
  Fax : (16 1) 47 83 66 30
- Par Minitel

3615 KAMEHA

DIMENSION MANGA, 36 68 28 82
le jeu ultime par téléphone !
- Jeux : Des tonnes de cadeaux !!! (Manga, Vidéo,...)
- Info : Sushi Man te dit avant tout le monde !
- Petites Annonces, BAL, Club

A REMPLIR OBLIGATOIREMENT ! 04/96

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U
TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :
DATE DE NAISSANCE :
SIGNATURE :

Ce mois-ci, c'est décidé, j'arrête de tester les jeux les yeux bandés et je ne bois plus que du lait! C'est le mois des bonnes résolutions, car Niiico a promis de ne plus draguer, Elvira m'a vendu son chat, Marc a brûlé tous ses joggings, le Panda a pris un bain, Spy a construit une tour Eiffel en canettes de bière, Switch offre des cigarettes à tout va et Alain nous emmène tous en vacances avec lui aux Seychelles! On s'éclate en avril et notre aquarium est bien rempli...

DOUBLE HEADER'96 BASES LOADED

SATURN

80% Du base-ball pour les pros avec les vrais joueurs de la Major League sur leur verdoyant terrain aux vues précalculées. Las, si les graphismes sont corrects, la jouabilité est plutôt moyenne, l'animation un peu lente, et les voix digitalisées trop rares. Bref, dans l'ensemble, ce n'est pas transcendant! Trois modes de jeu, plus un mode d'entraînement, sont proposés. Les points forts de ce titre sont la présentation en images de synthèse et le fait que, malgré un principe classique et une réalisation moyenne, le jeu bénéficie d'une ambiance assez cool, surtout en mode 2 joueurs.

WING ARMS

SATURN

85% Cette simulation de vol testée en import dans le n° 48 sort ce mois-ci en officiel. Au cœur de la Seconde Guerre mondiale, votre objectif est de détruire les forces armées d'une organisation criminelle. Sept zincs sont sélectionnables pour mener à bien vos nombreuses missions. Tous les boutons du pad sont mis à contribution: rotations à 360°, trois vues différentes, missiles, mitrailleuse, accélération, freinage, tout, tout sert! Le réalisme est à l'honneur et la jouabilité, la durée de vie et les bruitages sont plus que corrects. Seuls les graphismes sont légèrement pixélisés. Une bonne simulation, qui aurait cependant pu être plus belle et plus technique.

SUPER HANG ON

SATURN

89% Cette course de motos, déjà testée en import dans Consoles+ n° 49, débarque à toute baerzingue sur la Saturn française. Aucun changement à signaler: les graphismes sont honnêtes, l'animation assez fluide et la présentation brille par son absence. Les trois courses proposées en versions courte ou longue sont d'un bon niveau de difficulté, les motos à sélectionner sont sympa et trois vues différentes sont disponibles. Dommage que le bruit de la moto ressemble à celui d'une Mob gonflée et que l'impression de vitesse soit si mal rendue... La prise en main est délicate. Intéressant mais un peu décevant...

TOSHINDEN 2

PLAYSTATION

92% Onze combattants dont deux nouveaux (Tracy, armé d'un bâton et Chaos, affublé d'une faux), deux boss, deux Furies supplémentaires par personnage lorsque l'Overdrive est au maximum, une animation plus speed qui facilite la réalisation de Combos, des effets de lumière du plus bel effet sur l'arène, des coups préprogrammés grâce aux boutons R1 et R2, une gestion de la 3D impeccable... Ouf!... et bref, vous l'aurez compris, cette nouvelle mouture, testée en import dans le n° 51, vaut vraiment le détour.

COLLEGE SLAM

SATURN

83% Le succès de la série des NBA Jam a poussé Acclaim à nous sortir une nouvelle version donnant cette fois-ci la vedette aux "rookies", c'est-à-dire aux joueurs universitaires, futures stars de la NBA. Les principes et options n'ont pas changé, mais les graphismes ont gagné en beauté et de nouveaux bonus ont fait leur apparition. Cela dit, le jeu ne présente pas grand intérêt pour les possesseurs de NBA Jam... Mais il est idéal pour les fans de basket amateurs de jeu d'arcade qui n'ont pas encore investi dans le genre.

SIM CITY 2 000

SATURN

87% En tant que maire de la ville, c'est à vous que revient la tâche de construire et de faire évoluer au mieux votre communauté au cours des siècles. Après avoir choisi votre époque de départ, du début des années 1900 jusqu'en l'an 2050, il convient de vous mettre au travail. Eduquez votre population, divertissez-la, offrez l'eau courante et l'électricité... Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, cette simulation n'en est pas moins excellente. Il est dommage de ne pouvoir jouer avec la souris. A conseiller aux fans du genre...

Ze killer

Incroyable: il n'avait qu'une chance sur 365!

Ze a fêté son anniversaire, et il n'est

AVANT

Chairzami,

Vu que t'es un pote et que c'est mon anniversaire, je t'invite à venir me le souhaiter vite fait. Tu peux apporter:

- Des daubes (faut bien vivre)
- Un sextupleur pour soirée chaude
- Un gâteau (avec la pin-up crémeuse qui en sort et tout...)
- Une caisse de Killer Juice©
- Beaucoup de tendresse...

Je t'attends

Ze

Postscrotum: Vu que j'ai eu des frais, t'as qu'à amener aussi de la monnaie.

APRÈS

Niiico,

Glaire de mouche, excrément d'asticot, sperme de crapaud, je t'avais demandé un gâteau comme dans "Certains l'aiment chaud", pas comme dans "Certaines l'aiment gros". Puisses-tu périr dans d'atroces souffrances...

Très vénéré ami (salut, Ken)

Arigato, mon pote. Continue à m'envoyer des horreurs en direct du Japon, ça me donne du boulot. La cartouche que tu m'as envoyée, c'est de la daube, de la vraie. Comme convenu, tout est vraiment à chier: les graphismes sont nazes, flous et pixélisés comme mes lecteurs les aiment. On n'y voit pas à deux centimètres, ça bouge mal, le faux effet Mode 7 à la Super Nintendo est grotesque et le petit rock fait très "supermarché". Mais ce qui m'a vraiment convaincu, c'est les petits cris des combattants (vous n'enculeriez pas les poules, au Japon, des fois?).

Gebockers (import japonais/Saturn)

Cher Lulu, mon Nœuvœu préféré

Fiston, je sais que tu es tombé dans le "Manga-bas-de-gamme" quand t'étais petit, et je sais que ce n'est pas de ta faute. Mais bon sang, t'as dix balais maintenant et faudrait voir à passer à autre chose. Je te renvoie ton cadeau pour que tu te rendes compte par toi-même, comme ton père l'aurait fait... Mets des notes dans le cartouche ci-joint et renvoie-le-moi. Grandis un peu, merde!

Power Rangers - Fighting Edition (Bandai/SNIN)

PRESENTATION
Séquence ciné (genre...).

GRAPHISMES
Grossiers: du pixel à la pelle.

ANIMATION
Comme dans un mauvais dessin animé japonais.

MUSIQUE
Rock ricain à faire bouger l'une sans remuer l'autre.

BRUITAGES
Métal froissé, qui geint plus qu'il ne hurle.

DUREE DE VIE
Dix minutes maxi.

JOUABILITE
Deux coups spéciaux et l'adversaire en crève. Risible.

INTERET
Une resucée pixélisée pour gamins ravagés.

IMAG

CYBER... VOUS

Imagina tel qu'en lui-même.

Au fur et à mesure que le cyberespace grandit, et atteint une phase de maturation, Imagina se sent pousser des ailes, et s'étend sur tout Monaco. Du 21 au 23 février dernier, c'est la ville entière qui s'est ainsi mise au diapason. Le port était envahi par une horde de constructeurs fébriles et de créateurs inspirés, dont les films d'animation étaient présentés, pendant que la remise du prix Pixel-INA se déroulait au Cirque d'hiver, dans une partie reculée de la ville. Bref, la décentralisation était de mise. Mais

Ho! la belle rouge!

Après le génial "Cosmic Pinball", voici le prochain film d'animation pour parc à thème de New Wave Entertainment.

RÉALITE VIRTUELLE: ENFIN DU CONCRET

Alors qu'elle ne révolutionne toujours pas le jeu vidéo, la réalité virtuelle s'impose de plus en plus comme un outil incontournable lorsque l'on parle de simulation. En voici trois applications.

• La télévirtualité. Imagina se décompose en trois temps: les conférences, les stands et le prix Pixel-INA. La plupart des conférences tenues cette année avait pour thème la télévirtualité. Pour comprendre ce que signifie cette expression, essayez de vous imaginer immergé dans un univers de substitution qui vous offre la possibilité d'agir sur le monde réel. Exemple: un médecin de Chicago peut ainsi effectuer en temps réel certaines opérations particulières sur un patient situé au Japon par l'intermédiaire de caméras postées dans la salle d'opération et directement sur le matériel chirurgical. Il suffit d'avoir une confiance aveugle en la médecine... et en la technique.

• Retransmission sportive. Après l'expérience de l'America's Cup présentée l'année dernière, Imagina proposait de visionner la retransmission en images de synthèse de la course du Spider (le nouveau concept-car de Renault) dans les rues de la ville. Grâce à des balises posées sur le véhicule et le long du parcours, la course était retransmise sur le stand de Renault en direct et en images de synthèse. Bluffant.

Spider sur la grille de départ.

• La simulation. Les applications de la simulation sont multiples. Un exemple: comment régler les problèmes d'accès au futur Grand Stade de France alors qu'il n'est pas encore construit? Facile! Recréez le stade et ses environs sur une puissante station de travail et simulez le passage d'une foule importante. Mais il a fallu de longs mois aux équipes d'IBM pour réussir une telle prouesse, par ailleurs fort onéreuse... Mais cette application a au moins le mérite d'être utile et concrète.

NA 96

VEZ DIT CYBER?

qu'importent les lieux, Imagina vaut surtout par ses conférences. Très orientées Internet, télévirtualité et effets spéciaux, celles-ci avaient cependant perdu de leur charme avant-gardiste des années précédentes. Si on y a beaucoup appris sur la mondialisation des réseaux, et les nouvelles interfaces, il n'a nullement été question des évolutions que connaît le jeu vidéo depuis l'apparition des nouvelles consoles. Imagina cuvée 96 n'était pas un si bon cru...

Spy

Les Simpsons se mettent au virtuel et, croyez-moi, vous allez vous marrer...

"Gadget Trips", de Haruhiko Shono.

NOM: SPARX*
MÉTIER: FABRICANT D'IMAGES

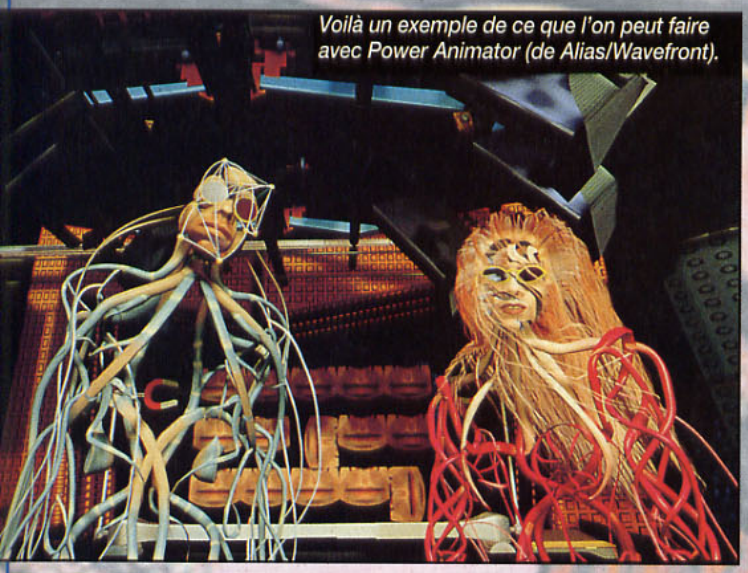
Générique de "Crying Freeman".

Difficile de faire un tour d'horizon exhaustif des entreprises françaises spécialisées dans l'image de synthèse. Elles sont nombreuses, compétentes et reconnues. Il fallait choisir, et c'est vers une société du nom de Sparx*, qui fêtait lors du salon sa première année d'existence, que nous nous sommes tournés. Sparx* regroupe une dizaine de personnes (et tout autant de stations de travail Silicon Graphics), et s'est récemment rendue célèbre grâce au film d'animation "Pierre et le Loup", diffusé par Canal+ pendant les fêtes de Noël. Neuf mois de travail ont été nécessaires pour venir à bout de cette production, et le mélange d'acteurs réels et d'images de synthèse est sans doute l'un des plus audacieux qu'il ait été donné de voir jusqu'à présent. Mais ce genre de réalisation constitue rarement le gagne-pain de ces sociétés. C'est davantage grâce à la pub ou à la réalisation d'effets spéciaux que les deniers s'amassent. A noter que Sparx* compte à son tableau de chasse des spots pour Minidou, TF1 et Space Mountain. Mais également la réalisation du générique du film "Crying Freeman", grâce auquel la société a désormais acquis une notoriété internationale. Longue vie à Sparx*!

"Pierre et le Loup"

DU LOGICIEL BON À TOUT FAIRE!

On ne sait plus trop où donner de la tête à Imagina lorsqu'il est question de logiciels. Ceux-ci sont utilisés pour la réalisation d'effets spéciaux comme pour la création de jeux vidéo. Les deux références en la matière sont Softimage 3D (de Softimage) et Power Animator (d'Alias/Wavefront). Ces logiciels, en général fort coûteux (entre 60 000 et 80 000 francs), tournent sur des stations de type Silicon Graphics ou Sun Microsystems. Pour le PC, c'est la série des 3D Studio qui remporte les suffrages, mais Softimage (encore lui) vient jouer dans la cour des "petits", puisqu'il vient de rendre son Softimage 3D compatible sous Windows NT (comprenez qu'il est désormais possible de le faire tourner sur PC). Pour vous donner une idée des prouesses techniques dont ces bestioles sont capables, sachez que les effets spéciaux de "Casper", de "Jurassic Park" ou que des jeux tels que WipEout sont passés entre leurs puces. Ces logiciels sont évidemment destinés à un public d'utilisateurs professionnels, mais convivialité et multitâche sont les maîtres mots des nouvelles versions...



Voilà un exemple de ce que l'on peut faire avec Power Animator (de Alias/Wavefront).

CE QU'IL NE FALLAIT PAS LOUPER...

• Les agents intelligents. Le MIT Medialab reste à ce jour l'université américaine le plus en avance sur son temps. Elle abrite la crème des bidouilleurs informatiques, p'tits génies de l'électronique et autres futurs Einstein. Son intervention lors d'une conférence a été très remarquée, notamment grâce à la présentation d'un appareil proprement hallucinant. Celui-ci se composait d'une boîte contenant un système informatique complexe et d'un casque doté d'une espèce de mini-écran fixé sur l'œil (et qui n'était pas sans rappeler, d'ailleurs, l'appareil de mesure d'énergie des super-guerriers de DBZ...).

Voici la bête et son créateur.

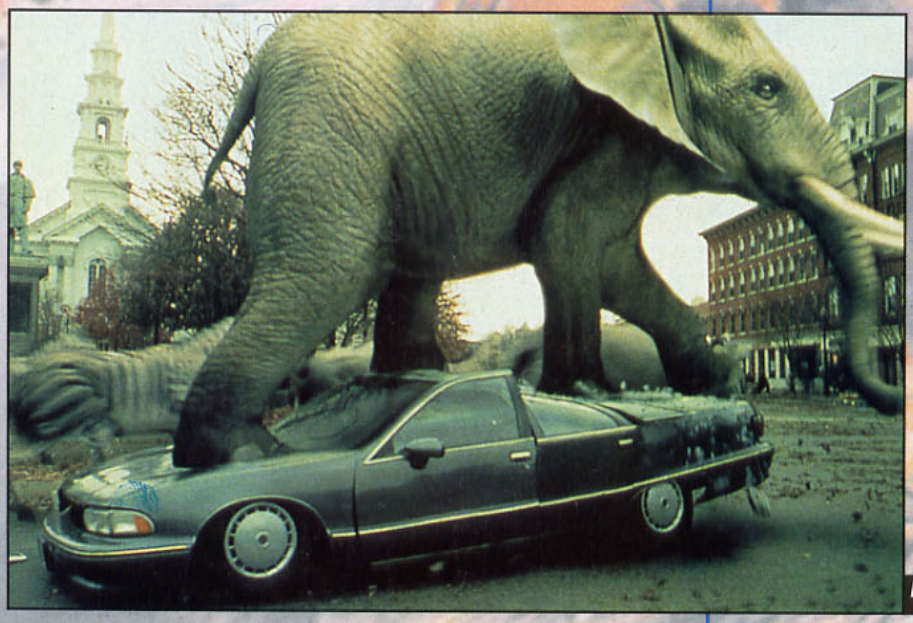
Après avoir intégré toutes les informations que vous souhaitez enregistrer dans la mémoire de votre agent intelligent (nom, âge, goûts, profession...), deux personnes affublées de cette panoplie qui se rencontrent sont alors en mesure de s'échanger ces informations. L'information passe d'un agent à l'autre et un affichage sur la lunette du casque permet de lire toutes ces informations en temps réel, et donc d'engager la conversation sur les centres d'intérêt de l'interlocuteur. Ce n'est qu'une application parmi d'autres de ce que l'on peut faire avec ces puces informatiques, appelées agent intelligent. A terme, ces p'tites bestioles risquent de modifier profondément notre existence. Qui veut parier?

• Effets spéciaux. Outre la consécration (méritée) de "Toy Story", Imagina est toujours l'occasion de constater les progrès en matière d'effets spéciaux cinématographiques, qui revêtent des formes très variées. On a ainsi pu voir comment les équipes d'Industrial Light & Magic ont réalisé les effets spéciaux de "Casper" et de "Jumanji" (grâce au logiciel Power Animator d'Alias/Wavefront et une bonne quantité de stations Silicon Graphics). On avait l'impression que l'exploitation de ces effets spéciaux représentait pour le cinéma un ultime moyen de lutter contre la concurrence des parcs à thèmes et de la nouvelle génération de jeux vidéo...

• Télé 3D. Le constructeur DMA présentait sur son stand un premier exemplaire de la télévision en relief (baptisée HDVD). Pas besoin de casque ni même de lunettes. Placé à une bonne distance de l'écran, la télé apparaît en relief. Il semblerait, selon le constructeur, que Sony Interactive soit intéressé par la bête, mais on ne sait pas pour quelles applications. Des jeux d'arcade peut-être...

• Donkey Kong. Medialab travaille actuellement sur la réalisation d'un film d'animation avec pour star principale ce cher Donkey Kong. On ne sait pas encore sur quel chaîne il sera diffusé, mais le tout est réalisé en images de synthèse et en jette pas mal. A vos programmes télé...

• WipEout. C'est WipEout qui a gagné le prix PixelINA du meilleur jeu vidéo. Vous me direz, il avait toutes les cartes en main.



La voiture est bien réelle. L'éléphant, lui, ne l'est pas.

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS

→ TRY A GAME

LES ALADDINS DE L'OCCAZ

Le Printemps risque d'être très chaud, les vitrines d'occasion débordent, la valse des promos est commencée et les nouveautés sont aussi de la fête: **Try a Game souffle les bougies de son troisième anniversaire!!!** Les Aladdins incontestés de l'occasion vous font à cette occasion découvrir leur caverne «d'Ali-Sega» remplie à donf de jeux Game Gear, Megadrive et Saturn!! Que les autres ne soient pas jaloux car les autres consoles sont aussi représentées de la PSX à la Neo Geo en passant par la Jaguar, la Super Nintendo... Même les plus anciennes consoles ont leur choix de jeux d'occaz comme la NES, la Master system, la Game Boy, la Lynx, l'Amiga CD 32... De plus, les jeux PC CD Rom d'occasion font leur apparition depuis le mois dernier et offrent déjà une palette des plus intéressantes. A l'occasion, c'est le cas de le dire, de notre troisième anniversaire, **Try a Game propose une giga promotion tous les jours à ne pas louper!** Et si tout se passe bien, la cerise sur notre gâteau sera présente à la fin du mois avec le nouveau monstre de Nintendo tant attendu! Happy Birthday! **Try a Game**- 11 rue Chanez, 75 016 Paris- Tel: 40 71 60 61- Fax: 40 71 60 54

→ ZOOL

DESSINS ANIMÉS DU MONDE ENTIER!

Fans de D.A., jettez-vous sur votre minitel pour **tout savoir sur les dessins animés qu'ils soient japonais, américains- issus de Comics US- ou direct from Disney le roi de l'animation!** Les News de D.A. en avant-première sont pour vous sur notre 36 15 mais aussi des jeux sous forme de quizz pour gagner des Heros Collection, des posters, des Rami Cards, des figurines... **Tout DBZ décortiqué, c'est aussi sur notre serveur bien sûr!** Sans oublier diverses rubriques et la boîte à dialogues pour échanger vos idées. Les heureux possesseurs d'un accès E. Mail peuvent également **se brancher sur Internet** (pas d'accès sur le Web) par le biais de notre serveur pour envoyer des messages dans le monde entier et donc correspondre! Ceci à condition d'avoir une boîte E. Mail et de connaître la boîte de votre correspondant of course. Plein de cadeaux vous sont offerts pour fêter notre arrivée!

Attention! L'arrivée sur ce serveur se fait par **36 15 NIBBLE** puis il y a deux options : une branche NIBBLE - ou une branche ZOOL uniquement sur les D.A. du monde **36 15 Nibble**

TOMKAT

3615 NIBBLE

0,12F à la connexion puis 1,29F la minute

LE SEUL SERVEUR DE TOUS LES DESSINS ANIMES.
LES INFOS LES PLUS COOLS ET LES PLUS SECRETES DE TOUT LE MINITEL.

POUR LA 1ERE FOIS SUR VOS ECRANS DISNEY, LES ANIMANIACS, LA JAPANIME ET TOUS LES COMICS AMERICAINS REUNIS POUR VOUS !

DES IMAGES, DES FICHIERS WAV, MIDI, KARAOKE ET VIDEOS EN TELECHARGEMENT.
SANS OUBLIER DES ACCES INTERNET, E-MAIL ET LES NEWS DU MONDE ENTIER !

DES TAS DE SOLUCES, DE NEWS, DE TIPS POUR TOUTES LES CONSOLES.

DES POSTERS, RAMICARDS ET HEROS-COLLECTION DBZ EN CADEAUX TOUS LES JOURS.

Edité par PelTelesys SARL

TRY A GAME

LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO D' OCCASION

JEUX ET CONSOLES D' OCCASION — SPECIALISTE V.P.C

NEO GEO CD	JAGUAR	SATURN
+ 1 jeu = 1890 F	+ 1 jeu = 499 F	+ 1 jeu = 1990 F

JEUX NEO CD OCCAZ		JEUX JAGUAR OCCAZ		JEUX SATURN OCCAZ	
		199 F			
STREET HOOP	199 F	SENSIBLE SOCCER		DAYTONA	79 F
FATAL FURY 3	199 F	CLUB DRIVE		BUG	249 F
SIDE KICK 2	129 F	BURN OUT		WORMS	299 F
KING OF FIGHTER 94	129 F	WOLFENSTEIN 3D		MYSTARIA	299 F
WORLD HEROE 2 JET	199 F	DRAGON		X MEN	299F
FATAL FURY SPECIAL	149 F	SYNDICATE		THEME PARK	279 F
SAMOURAI SPIRIT	149 F	FLASH BACK		RAYMAN	279 F
TOP HUNTER	129 F			THE D	299 F

3 DO FZ 10 +2 jeu = 1190 F	PSX JAP + 1 jeu = 1890 F	SUPER NINTENDO
3 DO FZ 1 + 2 jeux = 990 F	PSX FR + 1 jeu = 1790 F	+ 1 jeu = 429 F

JEUX 3 DO OCCAZ		JEUX PSX OCCAZ		JEUX SUPER OCCAZ	
PEE BLE BEACH GOLF	99 F	KILEAK THE BLOOD	199 F	IN T SUPERSTAR SOCCER	199 F
WING COMMANDER	99 F	ACTUA SOCCER	279 F	ILLUSION OF TIME	199 F
FIFA	99 F	THE D	279 F	DESERT STRIKE	175 F
SPACE ACE?	149 F	DEST. DERBY	199 F	ROI LION	199 F
THE D	249 F	WORMS	279 F	KILLER INSTINCT	199 F
GEX	199 F	WIPE OUT	249 F	PUNCH OUT	199 F
RETURN FIRE	199 F	MORTAL KOMBAT 3	249 F	MARIO KART	150 F
ROAD RASH	179 F	DRAGON BALL Z	249 F	FLASH BACK	120 F
DRAGON 'S LAIR	199 F	JUMPING FLASH	199 F		

MEGADRIVE +1 JEU : 299 F /GAME BOY +1 JEU : 179 F /GAME GEAR +1 JEU : 299 F
LYNX : 99 F NES + 1 JEU = 149 F MASTER + 1 JEU = 149 F AMIGA CD 32 = 399 F
CDI PHILIPS + MPEG + 1 FILM = 1990F NEO GEO Cartouche + 1 JEU = 890 F

NOUVEAU : LES FILMS VIDEO LAZER (carte MPEG)
sur CDI ou SATURN : Neuf : 199 F / occ : 149 F
CD Rom PC occaz à partir de 99 F

AUTEUIL : 11, rue CHANEZ 75016 PARIS Tél : 40.71.60.61
VAUGIRARD: 25 rue PECLET 75015 PARIS Tél : 40.45.02.02
SURESNES : 1 Allée Jules Ferry / C.C. SURESNES II
(Face à CHAMPION) 92150 SURESNES Tél : 42.04.50.60

ADAPTATEURS
pour jeux JAP/US/FR
PSX: tel
SATURN: 149 F*
SUPERNES: 70 F*
MEGADRIVE:70 F*

CONSOLE GAMES

PSX+JEU
2390 Frs
SATURN+JEU
2490 Frs

VENDEZ ,ACHETEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE
VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-Beaumont Tél: 21.76.23.26
Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20
Deux magasins à votre service:
153 Rue E.Gruyelle 62110 Hénin-Beaumont
102 bis Rte de Lille 62300 Lens

PSX	NEUF	OKAZ	ACH
street fighter alpha us	390	tel	tel
toshinden 2 jap	499	tel	tel
kileak the blood 2 jap	499	tel	tel
tekken 2 jap	499	tel	tel
vampire hunter	499	tel	tel
twisted metal	379	250	150
krazy ivan	379	250	150
x men	379	250	150
espn	379	250	150
jupiter strike	379	250	150
thunderhawk 2	349	250	150
fifa 96	369	250	150
zero divide	379	250	150
assault rigs	379	250	150
doom	349	250	150
lone soldier	379	250	150
loaded	349	250	150
bio hazard	499	250	150
casper	379	250	150
viewpoint	379	250	150
theme park	349	250	150
actua soccer	349	250	150
road rash	399	250	150
mickeymania	379	250	150
in the zone	379	250	150
total nba	379	250	150
true pinball	379	250	150
agile warrior	379	250	150
revolution x	379	250	150
alone in the dark 2	379	250	150
alien trilogy	379	250	150
d	379	250	150
volant	499	tel	tel
joystick ,cable RGB	149	100	50
memory card	169	100	50

SATURN	NEUF	OKAZ	ACH
sega rallye	399	290	200
virtua fighter 2	399	290	200
x men jap	399	290	200
street fighter zero jap	tel	tel	tel
virtua cop+gun	399	290	200
king of fighters	tel	tel	tel
worms	379	290	200
dragonball z jap	399	290	200
fifa 96	369	290	200
linkle liver story	399	290	200
manoir des ames perdues	369	250	150
thunderhawk 2	379	290	200
galactic attack	379	290	200
mystaria	399	290	200
gex us	349	250	150
rayman	379	290	200
world advanced 2	tel	tel	tel
dragon force	399	tel	tel
the horde	379	250	150
evangelion	tel	290	200
feda	tel	tel	tel
hang on	349	250	tel
f1 live	349	250	tel
d	379	290	200
revolution x	379	290	200
true pinball	379	290	200
wing arms	379	290	200
magic carpet	379	290	200
cyberia	379	290	200
casper	379	290	200
VAMPIRE HUNTER 2	299	tel	tel
panzer dragon 2	399	290	200
joystick	149	100	50
volant	390	tel	tel

SNES	NEUF	OKAZ	ACH
Killer instinct	349	tel	tel
tintin au tibet	479	300	200
doom	398	300	200
mario 5	449	tel	tel
donkey kong 2	449	tel	tel
earthwormjim 2	399	tel	tel
superstar soccer deluxe	449	300	200
Prehistoric man	449	tel	tel
Mortal kombat 3	398	tel	tel
fifa 96	398	300	200

MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACH
console+jeu	549	350	250
light crusader	399	300	200
theme park	379	300	200
Comix zone+CD	389	300	200
Mortal kombat 3	tel	tel	tel
dragonball z jap	190	tel	tel
samourai shodown jap	190	tel	tel
sailormoon jap	149	tel	tel
virtua racing jap	190	tel	tel
pulseman jap	149	tel	tel
nba jam jap	90	tel	tel

NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACH
Console +jeu	tel	690	tel
king of 95	tel	tel	tel
king of 94	tel	tel	tel
samourai 3	1590	tel	tel
fatal fury 4 (real bout)	tel	tel	tel
jeux a partir de	190	190	100

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACH
console +jeu	2490	1790	tel
king of 95	399	tel	tel
fatal fury 4	399	tel	tel
samourai 3	399	300	200
far east of eden	399	300	200
gowcaiser	399	300	200

POUR LES JEUX JAGUAR,3 DO,NEC VEUILLEZ TELEPHONER

GOODIES
Mangas à partir de.....30 f
K7 Video à partir de.....79 f
Figurines à partir de.....79 f

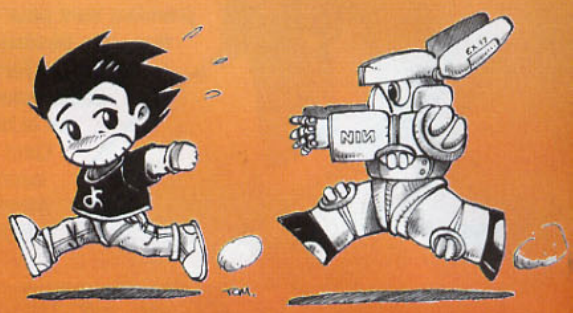
ENVOI COLISSIMO
48 Heures
Jeu : 20 f,Console: 50 f

tous ces prix s'entendent sous reserve de disponibilite et peuvent etre changes a tout moment sans preavis

→ CONSOLE GAMES

LES ROIS DE LA VPC

Hop, un petit coup de fil, hop un courrier rapide et pas besoin de vous déplacer à perpet ni de fouiner partout pour trouver les nouveautés! Nous avons tous les jeux 32 bits avec des promos d'enfer sur les jeux neufs et d'occasion (250F) pour vos Saturn et Playstation! Les prix sont encore plus délirants sur les jeux neufs japonais! J'y crois pâs! Et pourtant la Vente Par Correspondance permet toutes les audaces et toutes les promos les plus folles. Toutes les consoles sont aussi disponibles grâce à notre stock de rêve: La PSX japonaise à 2 490F, la Playstation à 2 099F (2 390F avec un jeu), la Saturn jap ou officielle à 2 490F avec un jeu, la Neo Geo CD à 2 490F avec deux jeux ! Nous avons tout pour combler vos désirs ludiques les plus variés **même la Nomade de Sega vendue en import. Une MD portable, ça vous éclate pas, vous? C'est sympa pour jouer en toutes occasions.** N'oubliez pas que **Consoles Games**, c'est aussi des cadeaux offerts pour l'achat de plusieurs jeux et tous les produits Japananime pour les accros (mangas, OAV, figurines...). Et si vous avez des jeux ou des consoles à revendre, nous proposons un système de reprise par correspondance très cool payés en bons d'achat ou en espèces. **La VPC aussi, ça facilite la vie!**
Console Games- Tel: 21 76 23 26/ 21 67 48 10- Fax: 21 67 53 20



→ OBJECTIF GAMES

REVE PRENOMITOIRE...

Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange aux accents de paradis... Oui décidément enchanteur et forcément (snif) tristement fictif car tout était trop beau pour que ce soit vrai... Dans ce rêve, je voulais ouvrir mon propre magasin de jeux vidéo, j'suis un mordu, mais les fonds manquaient bien sûr... et un matin en lisant la presse spécialisée- tiens c'était même dans le café de Gégé comme dans la réalité!- j'ai vu une annonce! On y disait: **ouvrez votre magasin de jeux vidéo sans droits d'entrée à payer, sans part du chiffre d'affaires à reverser, en étant indépendant à 100%, en bénéficiant de remises avec les fournisseurs négociées avec la maison-mère** (et cela même si le magasin ne fait pas un gros CA), sans frais de pub mensuels dépassant les 1 000F et avec un contrat pouvant être rompu à n'importe quel moment! J'ai ainsi découvert en rêvant les magasins **Objectif Games** présents dans toute la France, une grande famille ludique et l'occasion d'ouvrir son propre commerce... Un rêve quoi, forcément, même le croissant de Gégé était bon pour une fois...
«Chéri, arrête de marmonner dans le lit, tu ne vas quand même pas être en retard le premier jour d'ouverture!»
«Mais, Mais!!! C'est vrai, ce n'est pas un rêve, miracle je marche, je cours, je suis même à la bourre pour l'ouverture!!! Décidément, la saga **Objectif Games** n'est pas prête de s'arrêter... **Pour en savoir plus, écrivez au 29 rue Gambetta - 62 000 ARRAS**. De fortes amitiés peuvent même donner naissance à des associations au sein des magasins comme à Sailly où une association de Japanimation a vu le jour pour tous les fans!
Objectif Games- Tel/ Fax: 21 23 46 43

OBJECTIF GAMES C'EST :

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX D'OCCASION

UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES

LES MEILLEURES REPRISES DE FRANCE

DES PSX A GAGNER SUR 36-15 OBJECTIF GAMES

TOUTES LES MARQUES : NEC/SEGA/3DO/SONY/SNK

PLAYSTATION SONY
version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
ZERO DIVID	399	299	200
KRAZY YVAN	399	299	200
ASSAULT RIGS	**399**	**299**	**200**
WARHAWK	379	279	150
MORTAL KOMBAT 3	399	299	200
WIPE OUT	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
3D LEMMINGS	349	249	150
RAPID RELOAD	349	249	150
ACE COMBAT	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
RIDGE RACER	369	249	150
NBA JAM TE	369	249	150
DESTRUCTION DERBY	369	299	200
DISCWORLD	369	249	150
RIDGE RACER 2 (jap)	**499**	**349**	**200**
TOHSHINDEN 2	499	349	200
ACTUA SOCCER	399	299	200
FIFA SOCCER 96	**379**	**299**	**200**
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
VIEW POINT	379	249	150
LOADED	399	299	150
DOOM	399	299	200
TEKKEN 2 (jap)	**489**	**399**	**249**
NEWS	**TEL**		

SATURN SEGA
version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
SEGA RALLY	**399**	**299**	**200**
THUNDERHAWK 2	399	299	200
LUNAR RPG (US)	**399**	**299**	**200**
DRAGON FORCE (jap)	399	299	150
MORTAL KOMBAT 2	369	299	200
MYSTERIA	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299	200
VIRTUA COP	399	299	200
WING ARMS	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249	150
NBA JAM TE	369	249	150
X MEN	**399**	**299**	**200**
KING OF FIGHTER 95	**399**	**299**	**200**
VIRTUA FIGHER 2	**399**	**299**	**200**
PANZER DRAGOON 2	**499**	**349**	**200**
ACTUA SOCCER	399	299	200
FIFA SOCCER 96	**379**	**299**	**200**
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
D	379	249	150
STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349	200
HI OCTANE	399	299	200
TENGAIMAKYO (jap)	**489**	**399**	**249**
NEWS	**TEL**		

3DO PANASONIC

CONSOLE FZ-10	**1990**
EXTENSION AM2	Tél
SPACE HULK	**379**
WING COMMANDER 4	379
WORLD HERO JET	399
DOOM	399
FIFA 96	Tél
PO'ED	379
CAPTAIN QUAZAR	379
OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

NEO GEO CD SNK

TENGAIMAKYO RPG	399
SAMOURAI RPG	**399**
SAMOURAI 3	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 4	**399**
KING OF FIGHTER 95	399
OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

PAIEMENT EN 3 FOIS
A partir de 1500 F
Envoyer nous trois chèques avec leurs dates d'encaissement au dos

ARRAS	OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS	**21/23/46/43**
AJACCIO	VIDEOTEC rue maréchal Lyautey, Im. Massena 20090 AJACCIO	**95/23/44/75**
BASTIA	MICROMEDIA 1 rue Miséricorde, imp.le studio 20200 BASTIA	**95/31/78/87**
BRY/MARNE	VIDEOLAND 4/6 RUE DE NOISY 94360 BRY/MARNE	**47/06/34/13**
CHALON/SAONE	START AND PLAY 20 RUE D'AUTUN 71100 CHALON/SAONE	**85/48/16/40**
COGOLIN	OBJECTIF GAMES 27 RUE GAMBETTA 83350 COGOLIN	**94/54/58/17**
HALLUIN	OBJECTIF GAMES 117 RUE DE LILLE 59250 HALLUIN	**20/76/09/73**
LILLE	DENSETSU 6 RUE SAINT GENOIS 59800 LILLE	**20/55/15/53**
MULHOUSE	VIDEOGAMES 68 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 MULHOUSE	**89/46/48/43**
NIORT	MICRO CLIMAT 12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 NIORT	**49/24/34/50**
ROUEN	LOGITHEQUE 116 RUE DU G^AL LECLERC 76000 ROUEN	**35/15/53/84**
SAINT LOUIS	OBJECTIF GAMES 10 RUE CH.DE GAULLE 68300 ST LOUIS	**89/67/08/37**
TOULOUSE	GAME DISCOUNT 1 PLACE DUPUY 31000 TOULOUSE	**61/62/55/66**
VILLEJUIF	PHOTOVIDEO 2000 67 AV.DE STALINGRAD 94800 VILLEJUIF	**46/78/80/80**
WATTRELOS	OBJECTIF GAMES 237 RUE CARNOT 59150 WATTRELOS	**20/02/04/54**

VOUS POSSEDEZ UN MAGASIN ET VOUS DESIREZ PASSER A L'ECHELON NATIONAL SANS VOUS FAIRE ARNAQUER ET AVOIR DE MEILLEURS PRIX ! ALORS REJOIGNEZ L'ENSEIGNE OBJECTIF GAMES DEMANDE DE DOSSIER: OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS

ACHAT - VENTE - LOCATION
NEUF & OCCASION
POUR COMMANDER
TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

GAMES MASTER
10, Grande Rue - 91260 JUVISY
✆ (1) 64 48 52 52
Fax (1) 64 48 42 98

Horaire
Du lundi au samedi 10h - 12h30 / 14h - 19h

Games Master

PLAYSTATION

CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 1 manette **2399 F**
- Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 2 manettes **2489 F**
- ADAPTATEUR JEUX US ET JAP **TEL**
- CABLE RGB **169 F**
- MANETTE (pad turbo) COMMANDER **99 F**
- MANETTE (program.) COMMANDER + **199 F**

JEUX (* vendu avec la console)

ACTUA SOCCER fr*	299 F	IMPACT RACING fr	299 F	TEKKEN 2 jap *promo*	399 F
ALIEN TRILOGY fr*	329 F	MAGIC CARPET fr	349 F	TOTAL NBA fr	369 F
CRITICOM fr	299 F	NEED FOR SPEED fr*	349 F	TUNNEL B1 fr	329 F
D fr	329 F	PANZER GENERAL fr	349 F	VAMPIRE HUNTER us	349 F
DEADLY SKIES fr	299 F	SHELLSHOCK Fr	329 F	VANISHED POWERS fr	329 F
EARTH WORM JIM 2 us	349 F	SPACE HULK 2 fr*	349 F	VIPER fr	329 F
F111 WARRIORS fr	299 F	STREET FIGHTER ALPHA fr	329 F	WING COMMANDER 3 fr	349 F

SATURN

CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 2 manettes + DAYTONA USA **2369 F**
- Console + 1 manette + DAYTONA USA **2279 F**
- ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS **199 F**
- ACTION PRO REPLAY 3 en 1 **369 F**
- MANETTE (program.) EXPLORER + **199 F**
- MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER + **99 F**

JEUX

11TH HOUR fr	349 F	DRAGON FORCE jap	399 F	STREET FIGHTER ALPHA fr	349 F
ALIEN TRILOGY US	329 F	EARTH WORM JIM 2 US	369 F	TOSHIDEN fr	349 F
BIO HAZARD fr	349 F	FATAL FURY 3 jap	489 F	TRUE PINBALL fr	349 F
DEADLY SKIES fr	349 F	GOLDEN AXE THE DUEL fr	349 F	VAMPIRE HUNTER US	349 F
DEFCOM 5 fr	349 F	MAGIC CARPET Fr	349 F	WING COMMANDER 3 fr	349 F
DESTRUCTION DERBY fr	319 F	MORTAL KOMBAT 3 fr	349 F	WIPE OUT fr	319 F
DISCWORLD fr	319 F	PANZER DRAGON 2 *promo*	399 F	X-MEN fr	349 F

MEGADRIVE

ACCESSOIRES

- PAD 3 BOUTONS **69 F**
- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**

JEUX

FLUX JUICE *promo*	249 F	LOBO fr	399 F	DEEP SPACE NINE fr	349 F
I. S. S. SOCCER DELUXE fr	399 F	MK3 fr	399 F	TOYS STORY fr *promo*	349 F
L'ILE AUX PIRATES fr	369 F	NBA LIVE 96 fr	359 F	WORMS fr	359 F

SUPER NINTENDO

ACCESSOIRES

- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**
- MULTIPLAYER ADAPTATOR (5 joueurs) **129 F**

JEUX

90 MN SOCCER fr	429 F	DRAGON BALL Z HYPER jap *promo*	499 F	MORTAL KOMBAT 3 fr	399 F
CIRCUIT USA fr	399 F	LOBO fr	449 F	DEEP SPACE NINE fr	349 F
DONKEY KONG 2 fr	469 F	MARIO RPG jap *promo*	499 F	WORMS fr	399 F

VIDEO

COBRA VOL 1 à 10	129 F	ICZELION VOL 1 à 2 *promo*	99 F
LES AILES D'HONNEAMISE	129 F	MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 à 2 *promo*	99 F
MACROSS + VOL 1 *promo*	119 F	FOBIA «X» *promo*	119 F
NINJA SCROLL	129 F		

MAGIC

CHRONICLES BOOSTER (Anglais)	15 F	L'ASSEMBLEE BOOSTER	17 F	L'ERE GLACIAIRE STARTER	55 F
FALLEN EMPIRES BOOSTER (Anglais)	11 F	L'ASSEMBLEE STARTER	55 F	RENAISSANCE BOOSTER	11 F
		L'ERE GLACIAIRE BOOSTER	17 F	TERRES NATALES BOOSTER	11 F

CARTE ABONNEMENT* = -10% + 1 TEE SHIRT

Pour tous les autres Jeux, Vidéos, Mangas, Trading (Magic, cartes à collectionner ...)
CONTACTEZ-NOUS !
tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52

Tous nos prix sont TTC, non contractuels et révisables - Toutes les marques citées sont des marques déposées
*Sauf Consoles et Promotions

BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER
10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (16 1) 64 48 52 52
Ce 04/96

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone .....
Console utilisée .....
DATE DE NAISSANCE I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Produits	Qte	Prix
REMISE ABONNÉS (-10%)		
CARTE D'ABONNEMENT 100 F		
Frais de port*		
TOTAL A PAYER		

REGLEMENT :
❑ CARTE BLEUE n° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Date d'expiration I_I_I_I
❑ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date Signature
(*) FRAIS DE PORT : • Console 60 • Autre 30 F • Par article supplémentaire +10 F

→ GAMES MASTER

ABONNEZ-VOUS!

Games Master continue à vous fournir tous les nouveaux jeux vidéo, vidéo-cassettes et mangas! Sans oublier bien sûr les collectionneurs de trading cards et les passionnés de cartes Magic qui trouvent chez nous leur bonheur puissance 10. Comme toujours, tous nos produits vous sont proposés à des prix ultra-compétitifs dans toutes les catégories de produits! Le choix est des plus larges comme vous le voyez! Ce mois-ci, vous trouvez **en promotion** à des prix exceptionnellement bas de nombreux **jeux** dont Tekken 2 (PSX), Flux Juice (MD), Panzer Dragon 2 (Saturn)... et les **vidéos** Macross + vol.1, Iczelion vol. 1 et 2 et Mighty Space Miners vol. 1 et 2. Si ces super promos ne vous suffisent pas, **Games Master vous offre aussi la possibilité de devenir adhérent de notre club!** Dès le premier jour d'adhésion, vous profiterez **d'une remise de 10% sur tous vos achats**, sauf sur les consoles, accessoires et promotions. Les nouveaux adhérents recevront **une carte d'abonnement personnalisée et un tee-shirt Games Master en cadeau de bienvenue!** A très bientôt les veinards! Games Master- 10 grande Rue, 91 260 Juvisy- Tel: (16/1) 64 48 52 52- Fax: 64 48 42 98

→ CRAZY GAMES

LA FORCE SUISSE!

Tous les jeux, toutes les consoles, tous les services sont chez les rois des fous en Suisse! Depuis déjà trois ans, les pros du paddle nous connaissent bien et bénéficient de tous nos avantages ludiques. La vente est en vedette bien sûr avec tous les jeux officiels et en import sur toutes les consoles! Et si la Suisse vous semble bien loin, notre **service de VPC** vous offre les mêmes avantages! Autre service, cette fois-ci réservé aux bienheureux Suisses: la location de jeux Playstation et Saturn pour 5F suisse/jour! **Crazy Games** prouve sa folie avec aussi tous les produits Japanime des mangas aux OAV, des cartes aux figurines... Ce n'est pas fini! Nous avons aussi **tous les accessoires de vos consoles**, de nombreux CD Rom pour les PC et notre carte de fidélité permet les meilleures affaires à nos clients. En plus, **Crazy Games** est maintenant **agréé par Sony Suisse** ce qui fait de nous des pros de la Playstation avec plus de 50 titres officiels! venez nous rendre visite ou appellez notre VPC. Soyez fous, comme nous! **Crazy Games**- 32 rue de la Gare, 1110 Morges, Suisse- Tel: (19/41) 021/ 801 24 38

LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente
Location

Vente par correspondance

Spécialités en versions françaises

Import

CRAZY GAMES
RUE DE LA GARE 32 – 1110 MORGES – SUISSE

Sony Playstation - Panasonic 3DO -
Saturn - NeoGeo CD
SuperNintendo - Sega Megadrive -
GameBoy - Game Gear
Jeux PC & CD Rom PC
Films et BD Dragon Ball Z français,
posters Figurines,
mangas vidéos, BD

SUISSE
Tél. + Fax 021/801 24 38

revendez et achetez vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 80% moins cher

QUE LES JEUX NEUFS

Des milliers de jeux

SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT

☎ 30.61.47.47

FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!
Si vous trouver moins cher ailleurs*, nous vous remboursons la différence.
*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin.

SATURN

→ CONSOLE neuve VF
+ Daytona +1 mémoire
+ 1 PAD
2490 F

ADAPTATEUR JEUX JAP/US	199 F
ARCADE RACER	449 F
CARTE CD PHOTO	169 F
CARTE VIDEO MPEG	1190 F
MANETTE ORIGINE SUP	169 F
MANETTE SUP	99 F
VIRTUA STICK	299 F

Jeux neufs

ALIEN TRILOGY	TEL	NFL 96	369 F
BUG	369 F	PANZER DRAGON	399 F
D	399 F	SEGA RALLY	369 F
DAYTONA	199 F	SIM CITY 2000	389 F
DRAGON BALL Z	399 F	SUPER HANGON 96	389 F
FIFA 96	369 F	THUNDERHAWK 2	349 F
HI OCTANE	349 F	VIRTUA COP + GUN	499 F
J.BAZOOKATONE	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
MORTAL KOMBAT II	379 F	WING ARMS	369 F
MYSTERIA	299 F	X-MEN	399 F

JEUX OCCAS. DISP TEL

SONY PLAYSTATION

→ CONSOLE neuve VF
+ 1 PAD
+ TEE-SHIRT
1990 F

2 MANETTES INFRA ROUGE	349 F
CABLE DE LIASON	169 F
CABLE RGB	199 F
CARTE DE MEMOIRE	169 F
MANETTE ORIGINE SUP	199 F
MANETTE SUP	99 F
SOURIS	199 F

Jeux neufs

ACTUA SOCCER	349 F	NFL 96	349 F
ALIEN TRILOGY	349 F	RAYMAN	349 F
ALONE IN THE DARK	369 F	ROAD RASH	349 F
D"	349 F	STRIKER 96	349 F
DEFCON 5	349 F	THUNDERHAW 2	349 F
DESTRUCTION DERBY	349 F	TOTAL NBA	369 F
DOOM	349 F	TWISTED METAL	369 F
FIFA 96	349 F	WING COMMANDER 3	369 F
KRAZY IVAN	349 F	X-MEN	349 F
LOADED	349 F	X-MEN	349 F
MORTAL KOMBAT II	369 F	ZERO DIVIDE	349 F
MYST	369 F		
NBA ZONE	349 F		

JEUX OCCAS. DISP TEL

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + PAD 599 F

→ CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + PAD 379 F

→ SUPER GAME BOY occas. 249 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	349 F	KILLER INSTINCT	249 F	SECRET OF EVERMORE	TEL
CUTTHROAD ISLAND	399 F	MICRO MACHINE 2	399 F	SUPER TURRICAN	149 F
DONKEY KONG 2	489 F	MORTAL KOMBAT 3	469 F	SUPERMAN	99 F
EARTH WORM JIM 2	399 F	PANTHERE ROSE	199 F	THE MASK	449 F
FIFA 96	399 F	PGA TOUR GOLF 96	399 F	TINTIN AU TIBET	499 F
HULK	149 F	PINOCCHIO	499	WORMS	349 F
INT SUPERSTAR SOCCER	369 F	PRIMAL RAGE	399 F		
INT SUPERSTAR SOCCER 2	449 F	REVOLUTION X	399 F		
KAWASAKI	399 F	SAILOR MOON	99 F		

NOUS CONTACTER POUR LES JEUX D'OCCASIONS

Accessoires

ACTION REPLAY 3	349 F	ADAPTATEUR SECTEUR	149 F	MANETTE D'ORIGINE	99 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	99 F	CABLE PERITEL	149 F		

GAME BOY

→ GAME BOY neuve 299 F
→ GAME BOY couleur neuve 335 F
→ GAME BOY occas 199 F
• BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR 129 F
• HOUSSE ANTI CHOC 39 F
• LOUPE ECLAIRANTE 59 F
• ACTION REPLAY PRO 2 249 F

Jeux neufs

DONKEY KONG LAND	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
OBELIX	249 F
PINBALL FANTASY	249 F
PRIMAL RAGE	249 F
UN INDIEN DANS LA VILLE	249 F
WATER WORLD	249 F

Jeux occasion

BUGS BUNNY	139 F
HOOK	99 F
MORTAL KOMBAT	139 F
OCTOBRE ROUGE	99 F
SUPER MARIO LAND	139 F
ZELDA	149 F

Jeux occas. à partir de 39 F

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + PAD 499 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + PAD 349 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + PAD 279 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	349 F	MADDEN 96	399 F	REVOLUTION X	399 F
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	399 F	MARSUPILAMI	399 F	SEPARATION ANXIETY	449 F
COMIX ZONE	399 F	MICRO MACHINE 96	399 F	SKIDMARKS	399 F
DEMOLITIAN MAN	199 F	MS PAC MAN	299 F	SPIROU	399 F
ETERNAC CHAMPION	149 F	NBA 96	399 F	TOTAL FOOTBALL 96	399 F
FIFA 96	399 F	NHL 96	399 F	VECTOR MAN	399 F
KICK OFF 3	199 F	PAC PANIC	279 F	ZOOP	249 F
LES SCHTROUMPFS	199 F	PANTHER ROSE	199 F		

Accessoires

ACTION REPLAY PRO 2	349 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99 F
MANETTE SUP	79 F

Jeux occasion

CHUCK ROCK	99 F	LE ROI LION	279 F	PUGGSY	139 F
CORPORATION	99 F	MAXIMUM CARNAGE	199 F	SHINING IN THE DARKNESS	269 F
ECCO	189 F	MERCS	59 F	STREET OF RAGE	49 F
FIFA SOCCER	99 F	NBA JAM	99 F	STRIDER	59 F
FLASHBACK	169 F	NHL 96	169 F	TEAM USA BASKET BALL	59 F
JOE MONTANA FOOTBALL	59 F	POWER DRIVE	199 F	VIRTUA RACING	279 F

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve + 1 jeu + 1 adapt secteur 699 F
→ CONSOLE occas 299 F
• Adapateur alume gigare 69 F
• loupe 49 F

Jeux neufs

EARTH WORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
PHANTOM 2040	199 F
SHINNING FORCE	299 F
SONIC LABYRINTH	299 F

Jeux occasion

4 JEUX EN 1	99 F
AGASSI TENNIS	159 F
COOL SPOT	79 F
DEVILISH	99 F
DYNAMITE HEADY	169 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F
NBA JAM	99 F

Nombreux jeux de 49 F à 99 F. Tel pour disponibilité

GAME BOY

→ CONSOLE neuve 299 F
→ CONSOLE occas 199 F
→ CONSOLE couleur 335 F
→ ADAPTATEUR secteur 49 F

Jeux neufs

DONKEY KONG	269 F	STREET FIGHTER II	249 F
EARTH WORM JIM	249 F	UN INDIEN DANS LA VILLE	249 F
KIRBY'S DREAM LAND II	249 F	WORMS	249 F
OBELIX	249 F		

Jeux occasion

GOLF	99 F	OCTOBRE ROUGE	99
HOOK	149 F	T2 ARCADE	139 F
MORTAL KOMBAT II	139 F	ZELDA	99 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre
SCORE MANIA 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date:..... Signature

3615 MICROKID'S
* 2,23 F la minute

Cà c'est de l'écran total !

Retrouve toute l'info complémentaire sur ton petit écran !

- Toutes les nouveautés
- Tous les ragots
- Tout l'avenir
- Toutes les tendances du marché
- Les tests, les previews

Le rendez-vous branché des Consolmen 24h/24h à votre disposition ... vous en rêviez !

→ SCORE GAMES

BALADE A ST GERMAIN-EN -LAYE

Faut sortir le week-end! Venez prendre une bouffée d'air pur dans les Yvelines, venez faire un tour dans notre magasin de Saint-Germain-en-Laye et vous ferez partie des malins qui profitent de nos bonnes affaires jour après jour! Comme notre super système de reprise qui vous permet d'**acheter des jeux et consoles d'occaz de 30 à 80% moins cher!** Comme notre choix de plus de 10 000 jeux en tout! Et bien sûr toutes les consoles en import et officiel! Cadeaux et promos à gogo, c'est l'actualité de **Score Games**, on ne s'en lasse jamais... Appellez notre VPC, venez nous voir à Saint-Germain: le plein de sensations pures, c'est chez nous! **Score Games**- 42 rue de Paris, 78 100 Saint-Germain-en-Laye- Tel et VPC: 30 61 47 47

→ 36 15 MICROKID'S

LE MINITEL DES VRAIS JOUEURS

L'écran s'allume et oh miracle, tous les Consolmen sont fidèles au rendez-vous du **36 15 Microkid's**! Malins comme des pros du pad, ces Consolmen veulent tout savoir de l'univers du jeu vidéo et du multimédia... et nul doute qu'ils ont trouvé le serveur de leurs rêves! **Toutes les News du monde entier sont détaillées et mettent l'eau à la bouche,** toutes les Previews des jeux en import sont aussi de la partie ainsi que les tests les plus complets des sorties! Vos BAL permettent de faire des échanges et comme on n'en sait jamais trop nous vous donnons le cours des jeux au jour le jour pour éviter les arnaques... Le **36 15 Microkid's**, c'est aussi les ragots qui vous informent et vous font marrer! Et nos spécialistes décortiquent avec soin toutes les tendances du marché multimédia afin que vous soyez prêts à tout!!! **Rejoignez-nous 24h/24 sur le «serveur culte des initiés»**: tous les Consolmen seront au rendez-vous! **36 15 Microkid's**

Vente par correspondance / Import direct Japon

KATANA (16/1) 40.34.59.31
7, rue de mathis. 75019 PARIS
L'Arme de votre Passion ! 9h30 - 19h30

Votre plus grand spécialiste RPG et autres...

SATURN JAP.
Albert Odissey... 419 F (26/04)
Legend Of Thor.. 449 F (26/04)
Dragon Force ... 399 F (29/03)
Dark Saviour.... 399 F (22/03)
Gullyver Boy .... 449 F (22/03)
3x3 Eyes ..... (05/04)
(DBZ 2 pas avant Mai !)

PLAYSTATION JAP.
Pachi Pachi saga .. 499 F MARS
Tekken 2..... 499 F 29/03
Motortoon GP 2... 499 F 19/04
Rockman X 3..... 489 F AVRIL
Choro Q..... 499 F 22/03
Jumping Flash 2.... 489 F AVRIL
(DBZ 2 pas avant Mai !)

Super Famicom
Super Mario RPG .. 590 F
Bahamut Lagoon... 649 F
Y's 5..... 649 F
Tengai makio zero.. 649 F
Gun Hazard..... 590 F
DBZ battle game 4.. 590 F

NEO GEO CD Z
(sur demande)

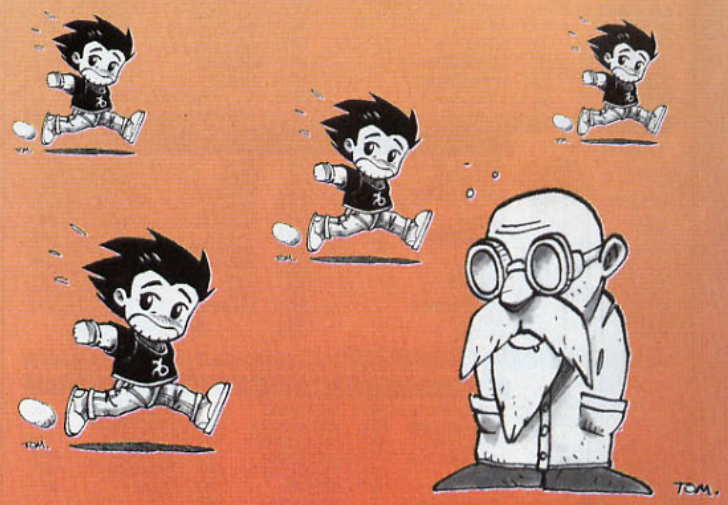
Nintendo 64
(réservez-la, au cas où...)

et aussi tout le meilleur de la Japanimation.
magazines (jeux vidéo, japanim'), Art book, CD, LD, toutes les K7 video v.f. sauf érotique (c'est comme ça!)

→ KATANA

TON VRAI SPÉCIALISTE RPG QUI T'AIME

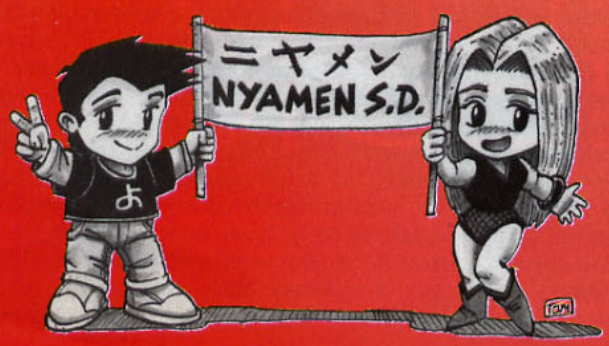
Au lieu de vous offrir une mega liste de trois kilomètres avec un p'tit milliard de jeux dont la moitié ne sortira sans doute jamais, bah nous on va essayer d'être plus malin. C't'à dire qu'en fait on en a marre aussi de ceux qui gueulent en grande pompe : «ouais, on a l'Ultra 64, super cool, mega bien, on la vend gratuit contre trois mille timbres à 3 francs». Enfin voilà quoi, ça nous énerve aussi. Le truc c'est que nous, c'est pas pareil : **on peut** presque **tout avoir** (l'astuce c'est qu'on vous l'dit pas dix plombes avant pour vous faire espérer dans le vide), notamment **tous les RPG sur toutes les consoles** (Albert Odissey ...), normal on est **spécialiste du genre** !! Mais la feinte c'est qu'on le garde pas chez nous pendant cent-sept-ans avec des groooosses toiles d'araignées dessus; tu veux un truc, tu nous appelles et hop, toctoc/badaboum, c'est chez toi. Alors au lieu de vous balourder une liste à trois balles on préfère vous filer notre numéro de téléphone. On trouve ça plus malin!! **Avis aux revendeurs sérieux, motivés et désireux de faire les meilleurs jeux japonais : contactez-nous!**
Katana : 40.34.59.31.



→ 36 15 CD PASSIONS

FINIE LA CYBERNATION!

Du pratique, voilà ce qu'il vous faut! Pas de promesses en l'air, pas de jeux attendus pendant des semaines, pas de prix gonflés: la Prehistoire, c'est fini!!! Tout le monde parle de multimédia, d'autoroutes de l'information, de CD Rom comme si le progrès était à portée de toutes les mains... N'empêche que trouver le CD de jeu souhaité à un bon prix et dans un délai acceptable, ce n'est pas encore hyper facile... sauf si vous vous branchez sur le 36 15 CD Passions et ses offres paradisiaques! **Vraiment convivial et interactif, pas cher** (1,29F la minute), vous trouverez sur notre 36 15 les meilleurs prix du marché et **un catalogue colossal de plus de 12 000 titres constamment remis à jour**!!! Consultez nos choix et passez commande dans la foulée 24h/24, 7j/7: **notre service d'expéditions est rapide, sérieux et surtout gratuit**!!! Zero franc de frais d'expéditions pour la France Métropolitaine, 20F seulement pour les Dom-Tom: les joueurs des Tropiques vont enfin pouvoir trouver leur bonheur... 36 15 CD Passions vous propose aussi un service rachat-occasion unique en son genre où tout est payé Cash! Et donc un méga choix de jeux d'occasion pour les fauchés! C'en est bien fini de la ronflette de la Cybernation: CD Passions réveille les vôtres! **36 15 CD Passions**



3615 CD PASSIONS *
Un catalogue "Kolossal" constament remis à jour, plus de 12000 titres consultables 24H/24
* 1,29 F la minute
Pour les DOM-TOM, des frais de port reduits au plus juste : 20F *
CAYENNE SUR MER
ANTILLES
RÉUNION
Frais de port gratuits 0F pour la France métropolitaine *
3615 CD Passions s'occupe de vous, même sous les tropiques !!!
* à partir de 100F d'achat
LES MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ
ON RACHÈTE (CASH) TOUT TYPES DE CD
MÉGA CHOIX D'OCCASIONS DISPONIBLES
ON EXPEDIE VITE ET BIEN
UN SERVEUR CARRÉMENT INTERACTIF !

Publi-reportages

PROMOTION
SEGA MEGADRIVE
LOTS JEUX NEUFS

DRAGONBALL Z
VIRTUA RACING
ADAPTATEUR
VALEUR 1085 Frs
PRIX CANON

449 Frs

TOUT LES NEWS

SONY PSX
SATURN
NINTENDO
SEGA

TEL NOUS POUR NOS PRIX
JEUX JAPON. USA .FRANCE
FLIPPERS OCCASION CARTE JAMA
MEUBLES VIDEO TOUTES MARQUES
TEL 78.88.89.89 FAX 78.88.72.67
CHAQUE MOIS UN FLIPPER A GAGNER

---

bon de commande à retourner à:
sté S.E.P.C 191 av Victor Hugo 69140 RILLIEUX LA PAPE
69140 RILLIEUX LA PAPE

designation	qté	pu	total
LOT CASSETTES		449 frs	
PORT		40 frs	( )

je règle par: chèque ( ) ccp ( ) mandat ( )
je participe au tirage pour le flipper :oui : non:
NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL..... VILLE.....
TEL.....

GAGNE UN VERITABLE FLIPPER

→ SODEGA

Avant, dans ma contrée lyonnaise, je chérissais mes bornes d'arcades, tapant le carton sur l'une ou l'autre, essayant tous les jeux avant de les vendre à des professionnels. L'arcade était mon métier. Cette passion du jeu m'a fait **ouvrir mon magasin de consoles et jeux vidéo.** Je les chouchoute, **ils sont tous là** et ils me le rendent bien. A l'abri des montagnes proches, les passionnés connaîtront vite mon adresse. **Entre fans le courant passe toujours.** Que tous ceux qui rêvent d'air pur ludique, fassent appelle à mon **service VPC** et que les plus proches viennent me voir. Nous pourrons jouer, ils feront leurs choix. Prix serrés et qualité sont mes nobles régles. **SODEGA** - 191, rue Victor Hugo - 69140 Rilleux Lapape - Tél : 78 88 89 89

→ MICROSTEEL

NOUVEAUTÉS ET TRANSFORMATIONS

Toujours au premier rang, les 32 bits en démo attendent les passionnés qui connaissent déjà les atouts de notre magasin! Un vaste choix de jeux, un service après-vente performant pour tous nos produits, un système d'échanges de jeux PS_X et Saturn entre 50 et 100F, **un panel impressionnant de jeux d'occaz à partir de 100F et un mega service de transformation qui fera de votre Playstation une console universelle compatible avec tous les jeux japonais, américains et français!** Si les News vous mettent en transes, nous recevons toutes les semaines les derniers jeux en direct du Japon et le 21 avril l'Ultra 64 a toutes les chances d'être de la fête!!! Nos vendeurs toujours souriants vous attendent pour tous les conseils et produits demandés tant dans le domaine des consoles que dans celui de la micro. **Vous pouvez aussi nous retrouver sur le 36 15 MicroSteel pour passer commande et consulter nos rubriques.**

MicroSteel- 29 rue Jean-Pierre Timbaud, 75 011 Paris- Tel: 43 38 98 77

Micro Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 Paris
Ouvert de 10 H à 19 H 30
Métro Oberkampf
Tel. 43 38 98 77, Fax. 43 38 12 05

Nintendo 64

Sony PSX Française
+ 1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix
2490 Frs TTC

Sega Saturn Jap
+ 1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix
2890 Frs TTC

Echanges de jeux PSX et Saturn entre 50 Frs et 100 Frs

Jeux d'occasion PSX et Saturn A partir de 100 Frs

Payez en 5 mois votre PSX ou votre Saturn

Transformation de votre PSX en PSX Universelle compatible avec tous les jeux

Arrivage de nouveautés toutes les semaines

Occasion Saturn		Occasion PSX	
Riglord Saga	200 Frs	MK3	150 Frs
Galaxy Fight	200 Frs	PGA Tour 96	250 Frs
Toh-shin-den S	200 Frs	Fifa 96	250 Frs
Steam Gear Mash	200 Frs	Striker	250 Frs
Street Fighter Movie	100 Frs	Nova Storm	250 Frs
The King of Boxing	150 Frs	Kileak The Blood	150 Frs
Off World Interseptor	200 Frs	Destruction Derby	250 Frs
Shinning Wisdom	200 Frs	Air Combat	200 Frs
Golden axe The Duel	150 Frs	Warhawk	250 Frs
Slam Dunk	150 Frs	Prime Goal EX	100 Frs
Shin Shinobi Den	100 Frs	Exector	100 Frs
Ray Man	200 Frs	Ridge Racer	150 Frs
Daytona	100 Frs	Space Griffon	100 Frs
V-Goal	100 Frs	Gundam	100 Frs
Et Bien D'autres		Et Bien D'autres	

PROMO NEUF SAT	PROMO NEUF PSX
Street Fighter ZERO	Kileak 2
360 Frs TTC	490 Frs TTC

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Commandes à retourner sur papier libre à :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 60 F Pour Jeux 80 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Je le crois pas, ça©! Voilà qu'en plus de vos nombreuses questions habituelles (quand est-ce que sort tel jeu? sur quelle console? est-il meilleur qu'un autre? Trollie se promène-t-il toujours nu dans les couloirs? etc.), je reçois maintenant des déclarations d'amour de la part de certaines lectrices. Ne rigolez pas, je suis très sérieux, pour une fois. Recevoir du courrier féminin est un événement déjà suffisamment rare pour me faire friser l'infarctus, alors je vous laisse imaginer l'effet que peut avoir sur moi une brûlante déclaration! Je n'ai que trois mots à dire, mesdemoiselles: vous êtes formidables!

NOUVEAU!

C'est nouveau, c'est tout beau, c'est 100% Bomboy. Les quelques lettres romantiques que j'ai reçues m'ont donné une sacrée idée. J'organise, spécialement pour les lectrices de Consoles+, un concours de la plus belle déclaration... Très soft, bien évidemment. Vous pouvez faire votre déclaration d'amour sous la forme d'un poème, d'un dessin, d'une cassette vidéo (mais soft, hein!) ou de ce que vous voulez. La gagnante verra sa déclaration publiée dans Consoles+ ainsi que sa photo (si toutefois elle a souhaité joindre une photo d'elle). Un diplôme d'élue de mon cœur du mois lui sera également adressé. C'est parti, les filles, à vos encriers, et de votre plus belle écriture (la plume d'oie, c'est pas mal), recopiez sur une enveloppe (parfumée) l'adresse de ce nouveau concours qui vous est spécialement destiné:

Courrier du Cœur
Bomboy mon amour,
Consoles+,
92514 Boulogne Cedex

Mais je dois tout de même ajouter une chose: n'oubliez pas de joindre une photo à vos lettres, histoire que je puisse les épingler sur le mur de la rédaction. Prenez exemple sur la ravissante Véronique Yang: elle, elle a tout compris. Quant à Jeanine de Monfort, il faut faire un effort (warf! warf! warf!) et m'envoyer une photo de votre groupe d'amis de Hong Kong, je la publierai volontiers dans Consoles+, promis. Allez, les filles, au boulot... J'attends vos déclarations avec impatience.

3615 I Love Bomboy,
le Minitel des lectrices de Consoles+.
Prochainement sur Internet.

LAURENT, RAPIDE ET EFFICACE

Q Laurent est un petit malin. Au lieu d'envoyer sa question par courrier, il me l'a fait parvenir par fax!
C'est bien la première fois que cela m'arrive! Laurent se demande comment les testeurs de Consoles+ font pour tester des jeux qui ne sont pas encore disponibles à la vente.

R *Salut Laurent. Pas mal vu, le coup du fax, ça m'a bien plu. Ta question est très intéressante. En fait, si nous pouvons tester des jeux avant qu'ils soient dans le commerce, c'est qu'on nous les envoie avant leur mise en vente dans les boutiques. Les éditeurs ont à leur disposition des produits testables quelques semaines avant leur sortie officielle. Il s'agit généralement de versions dites "bêta" qui n'ont pas l'apparence des produits finis: ni boîte d'emballage ni doc. Pour les jeux sur cartouche (de plus en plus rares), ils se présentent sous la forme de barrettes mémoire (que l'on nomme sauvagement "E-Prom"). Quant aux CD, ce sont généralement des CD jaunes ("Gold Disc") ou bien verts. Les éditeurs fournissent ce genre de CD, car ce sont des CD réinscriptibles (enregistrables), et cela nous permet de tester un jeu avant qu'il ne soit disponible dans sa version commercialisée.*

CHARLES A DES HALLUS

Q Je ne sais pas ce que Charles prend au petit déjeuner, mais ses céréales au lait viennent certainement de la Jamaïque.
En effet, il me demande si des jeux comme Sega Rally ou Virtua Cop seront un jour adaptés sur Playstation. Il est fou ou quoi?

VOS MEILLEURES COUVES

LA MEILLEURE COUVE

Incontestablement, la meilleure couverture du mois revient à Christophe Duval. Ce petit jeune homme de 16 ans a réalisé un véritable chef-d'œuvre bourré d'humour et il gagne un abonnement à Consoles+. Il n'y a rien à redire, si ce n'est que Spy va afficher le dessin chez lui. Bravo, p'tit gars, continue comme ça et n'hésite pas à nous faire parvenir d'autres dessins.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

COUV' 2000

Rassurez-vous, le concours des couvertures de Consoles+ de l'an 2000 continue. Si j'en juge par le nombre de dessins reçus, c'est un concours qui vous plaît. Il n'y a donc aucune raison pour qu'il s'arrête... avant l'an 2000. Continuez à être aussi drôles et imaginatifs, vous êtes les meilleurs. N'oubliez pas que les dessins en noir et blanc ou faits au crayon de papier ne peuvent être publiés dans les pages de Consoles+. A vos couleurs, fidèles lecteurs, et défoulez-vous!

R *Hé, Charles, il faudrait que tu arrêtes de pédaler dans les nuages, tu vas prendre froid. Tu n'es pas sans savoir que Sega et Sony se livrent une guerre sans merci dans le monde des jeux vidéo. Comment crois-tu qu'il serait possible qu'un jeu 100% Sega puisse un jour être adapté sur Playstation? Ce sont deux consoles concurrentes, ne l'oublie pas.*

QUOI DE NEUF, DAVID?

Q **David est un jeune homme de treize ans. Il aime sa Super Nintendo plus que tout. Cela peut se comprendre.**

David aimerait savoir si un nouveau Dragon Ball Z va sortir, s'il y aura un nouveau Mortal Kombat et si un nouveau Street Fighter et un nouveau Killer Instinct verront le jour sur Super Nintendo.

R *Salut David. Dis-moi, tu es amoureux du mot "nouveau", ou quoi? Tu me le sors une fois par question. C'est un record, bravo! Commençons par le commencement. Oui, il y aura un nouveau Dragon Ball Z sur Super Nintendo, et il s'agira, à nouveau, d'un jeu de baston. Il est attendu pour la fin du mois de mars. Des versions Saturn et Playstation seront également disponibles, mais ça, vous l'avez déjà lu le mois dernier dans le Consoles+ n° 52. Il n'y aura pas de nouveau Mortal Kombat sur Super Nintendo. Acclaim prépare bien une suite à ce jeu de baston, mais il devrait être entièrement géré en 3D, un peu comme Virtua Fighter (Saturn) ou Tekken (Playstation). Impossible donc de le voir tourner sur une Super Nintendo. Rien à signaler non plus de la part de Capcom. Il semblerait que la firme japonaise développe pour l'instant uniquement des jeux pour la Saturn et la Playstation. D'ailleurs, Capcom s'apprête à lancer Street Fighter Zero II dans les salles d'arcade. Nul doute qu'une version 32 bits verra le jour très bientôt. Quant à Killer Instinct 3, il est encore trop tôt pour pouvoir se prononcer. Le deuxième volet vient à peine de sortir en arcade. Laissons le temps au temps et attendons encore un peu.*

AURÉLIEN, GRAND LECTEUR DE DOUZE ANS

Q **Aurélien, qui habite Thiais, est un fervent lecteur de Consoles+. La preuve: il est abonné! Rien ne lui échappe.**

Il s'étonne de voir la façon dont a été traitée la solution de Yoshi's Island: une quinzaine de photos seulement et des tonnes de lignes de texte. Il n'est pas content. Mais s'il m'écrit, c'est pour me demander pourquoi le C.E.S., le fameux salon de Las Vegas, n'a pas été présenté dans Consoles+.

R *Salut, Aurélien. Dis-moi, quel coup d'œil! La solution de Yoshi's Island a été traitée de façon à ce que tout le monde puisse terminer le jeu à 100%, et ce quel que soit le niveau du joueur. Dans ce jeu, il n'était pas utile de vous donner les plans de chacun des mondes en intégralité. Il faut laisser au joueur le plaisir de découvrir les niveaux dans lesquels il va évoluer. Consoles+ n'est intervenu que pour vous donner les photos des quelques points délicats rencontrés dans le jeu. Pour ma part, je pense que cette solution est excellente et que Spy s'est très bien débrouillé. En ce qui concerne le salon de Las Vegas, si Consoles+ n'en a pas parlé, c'est simplement que quasiment tous les éditeurs de jeux vidéo n'y étaient pas présents. En effet, cette année le C.E.S. était plus placé sous le signe de la vidéo et de l'électronique qu'axé sur les jeux vidéo. Des éditeurs tels que Nintendo, Sega et les autres ont préféré se consacrer au gigantesque salon de Los Angeles, l'Electronic Entertainment Expo (l'E3), qui aura lieu du 16 au 18 mai prochain. Cela risque d'être un salon bourré de surprises et de sacrées nouveautés.*

ENCORE UN AURÉLIEN!

Q **Et de deux! Non mais, qu'est-ce que cela signifie? Je me demande si la majorité de nos lecteurs ne s'appelleraient pas Aurélien. Il va falloir que je fasse une enquête.**

Aurélien, qui, lui, habite Avignon, me dit qu'on lui aurait dit (vous me suivez?) que

YANG Véronique

DECOLFMACHER Christophe

TRIME Yann

BOURGUET Valentin

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Destruction Derby et WipEout ne sortiraient pas en version japonaise en France. De plus, peut-il encore espérer rêver (sic) d'un adaptateur pour sa Playstation... Autre question: s'il achète une Nintendo 64 en version japonaise, se fera-t-il avoir?

R *Re-bonjour, Aurélien. Je ne sais pas qui t'a dit que Destruction Derby et WipEout ne sortiraient jamais en version japonaise dans les boutiques d'import, mais je pense que c'est une belle ânerie. Tout d'abord, Destruction Derby et Lemmings 3D sont tous deux annoncés au Japon pour le mois de mars. WipEout ne devrait pas tarder lui aussi à sortir là-bas. Ensuite, il ne faut pas oublier que nombreux ont été les magasins à vendre des consoles japonaises avant les versions officielles françaises. A l'heure actuelle, ces mêmes boutiques continuent à se faire de l'argent avec la vente de jeux en import. Sachant que Destruction Derby et WipEout sont des jeux qui se sont énormément vendus en France, et en Europe en général, sur les consoles officielles, nul doute qu'ils sont aussi attendus par ceux qui possèdent une console japonaise. Je pense donc que les jeux seront disponibles dans les boutiques d'import au même titre que les autres jeux japonais et surtout au même prix!*
Vous êtes nombreux à me demander si un adaptateur Playstation sera un jour disponible. Je ne suis pas en mesure de vous répondre positivement aujourd'hui. Au moment où je réponds à vos lettres, aucune boutique en France n'est en mesure de fournir un adaptateur pour la Playstation. Il faudra, comme toujours, attendre.
Si tu souhaites acheter une Nintendo 64 japonaise, libre à toi. Mais il faut savoir que tu payeras les jeux plus cher qu'en version officielle. L'import a un prix! En ce qui concerne la compatibilité entre les différents pays, les consoles seront certainement protégées. Mais, étant donné que la Nintendo 64 fonctionnera avec des cartouches, il y a fort à parier qu'une bidouille sera rapidement mise en place pour profiter sur sa console des jeux japonais, américains et français.

L'ABC DE L'A DU B ET DU C

Q **Christophe, de Chapillon, se demande ce que signifient les lettres A, B, C... que l'on met à la place des prix des jeux (c'est à se demander s'il lit Consoles+ depuis longtemps, lui!).**
Il souhaite aussi savoir le temps qui s'écoule entre le moment où l'on fait le test d'un jeu dans Consoles+ et celui où il sort dans le commerce.

R *Salut, Christophe (tiens, un lecteur qui ne s'appelle pas Aurélien!). Les lettres qui remplacent le prix des jeux correspondent à un code de prix. Le A signifie que le jeux coûte jusqu'à 99 francs, le B de 100 à 199 francs, le C de 200 à 299 francs, etc.*
En ce qui concerne le laps de temps écoulé entre le test d'un jeu et sa sortie en boutique, deux choses sont possibles. Soit il s'agit d'un test de jeu en import, japonais ou américain, et tu peux être certain que le jeu est déjà disponible dans les boutiques d'import. Soit c'est un test de jeu en sortie officielle que nous faisons. Dans ce dernier cas, tu devrais trouver ce jeu en boutique au moment de la parution de Consoles+, au pire quelques semaines après... sauf retard exceptionnel.

SACHA... TOUILLE!

Q **Bon, je l'avoue, on ne peut pas toujours être drôle tout le temps. Sacha Lefebvre, qui n'a que 15 ans et mesure déjà 1 m 80 (vous vous rendez compte? C'est un géant comparé à mon petit mètre),** le grand Sacha, donc, aimerait savoir si la Pippin sera aussi bien que la Nintendo 64 et si les jeux PC sont aussi bons que les jeux d'une console 64 bits.
De très bonnes questions, ma foi!

R *Salut, Sacha. La Pippin n'est pas vraiment une console de jeu. Disons plutôt que c'est une console multimédia. En effet, la Pippin, dont le nom devrait*

changer dans les mois à venir, n'est rien d'autre qu'un PowerMac que l'on peut brancher sur la télévision du salon.
Sa puissance est très correcte, puisqu'elle est équipée d'un microprocesseur PowerPC 603. Avec son lecteur de CD-Rom double vitesse, la Pippin accueillera tous les CD des PowerMac, dont la logithèque s'étoffe de jour en jour. Ainsi, dès sa sortie sur le marché, elle disposera de jeux comme Doom 2, Dark Forces, Marathon 2, Comanche, Shockwave Assault et autres Hexen. Les CD culturels seront également

SAUSSUS François

PRUVREL cedric

NABHAN Fabien

FLAMMANT Sébastien

de la partie. Un clavier peut aussi se brancher sur la console. Ajoutez-y un modem et le monde Internet s'ouvre à vous. Je vous l'ai dit, la Pippin est principalement une console multimédia. Quant à la comparer à la Nintendo 64, je pense que c'est une erreur. La Nintendo est conçue exclusivement pour les jeux. De plus, cette console n'est pas encore disponible et nous ne pouvons nous en faire un avis précis.
La réponse à ta seconde question sera très claire: sachant que les jeux des consoles 32 bits de Sega et de Sony sont bien plus réussis du point de vue graphique et de l'animation que les jeux PC (Pentium et autres), il est facile d'imaginer que ceux de la Nintendo 64 seront également d'une qualité supérieure aux jeux PC.

QUAND FRANCISCO S'ENDORT

Q **Francisco, dont je ne connais hélas que le nom, me demande quel jeu acheter entre WipEout et Ridge Racer Revolution.**
Il souhaite aussi connaître la date de sortie de ce dernier en version officielle.
A quand l'adaptateur multijoueur sur Playstation... et à combien de joueurs permettra-t-il de jouer?

R *Salut, Francisco. Si tu possèdes déjà Ridge Racer, je te conseille tout naturellement WipEout. Mais si tu n'as aucun des deux, et étant donné que Ridge Racer Revolution sort seulement au mois de mai (ouh! que c'est encore loin!), je te conseille, de nouveau, WipEout. Je pense que j'ai été clair, tu ne trouves pas?*
L'adaptateur multijoueur est disponible et il permet à huit joueurs (avec deux adaptateurs) de jouer simultanément sur un même jeu, comme Total NBA, par exemple.

BOMBGIRL, LE RETOUR

Q **Elle est de retour, et elle est... heureuse!**
En plus de m'envoyer un superbe dessin de "Gunnm", elle me demande pourquoi nous n'avons pas publié les dessins que l'on trouve à la fin du manga "Cyber Weapon Z". Elle se pose les questions suivantes: pourquoi les jeux 16 bits sont plus chers que ceux des consoles 32 bits, quel est mon manga préféré et quelle est la couleur de mes yeux. Pour finir, Bombgirl aimerait savoir de quoi parlent les mangas "Ikkyu" et "Noritaka".

R *C'est un intense plaisir que de te retrouver, douce Bombgirl. Si nous n'avons pas publié les dessins qui se trouvent à la fin du manga "Cyber Weapon Z", c'est simplement par manque de place. Nous avions défini un certain nombre de pages, calculé au plus juste par numéro. En ajoutant les dessins du manga, nous aurions été obligés de couper quelques pages du manga. Ç'aurait été dommage, non?*
Si le prix des jeux 16 bits est aussi élevé, c'est qu'il s'agit de jeux sur cartouche. Les barrettes mémoire ont un prix. Sur un CD, que le jeu occupe 10, 20, 100 ou 500 mega, le prix de fabrication reste le même. Voilà pourquoi un jeu sur CD te coûtera moins cher qu'un jeu sur cartouche.
Mon manga préféré est très certainement "Akira". La technique de dessin est parfaite et l'emploi des couleurs sans reproche. J'aime aussi beaucoup "Gunnm" et "Apple Seed", et j'ai les yeux noirs... J'ai demandé au Panda s'il connaissait les mangas "Ikkyu" et "Noritaka". Il m'a répondu que "Ikkyu" sortait ce mois-ci chez Glénat, et il en parle dans sa rubrique. Quant à "Noritaka", il n'en a jamais entendu parler. Es-tu certaine de toi? Un Panda à qui des noms de mangas sont inconnus n'est pas une chose normale. Bisous à toi aussi, et n'oublie pas le nouveau concours.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

L'HAMI MAROCAIN

Q **Consoles+ est de renommée mondiale, comme nous le prouve cette question de Hami Hicham, qui vit au Maroc.**
Il aimerait savoir pourquoi Sega serait prêt à investir dans la M2, alors qu'il est tout à fait capable de fabriquer une telle machine.

R *Salamalékoum, Hami (c'est phonétique: je sais, l'orthographe est mauvaise, mais la prononciation est juste, non?). Je ne sais pas si Sega va acheter ou non la technologie M2. D'après les dernières informations provenant du Japon, il semblerait tout de même que Sega soit très intéressé par cette acquisition. Il se pourrait même que la technologie M2 soit le cœur de la prochaine Saturn, la Saturn 2, mais rien n'est moins sûr... Une chose est certaine: Matsushita développera une console 64 bits. L'avenir nous en dira plus.*

HEYMANS David

PRIX DÉDICACE

Chaque mois, de nombreux très jeunes lecteurs nous envoient des dessins. La maîtrise du trait n'est pas toujours assez aboutie pour que nous puissions les publier, mais ces œuvres sont, j'en suis certain, réalisées avec beaucoup de cœur. C'est pourquoi ce mois-ci nous avons décidé de récompenser le jeune Maxime Font. Il n'a que 9 ans, mais il lit déjà Consoles+. Il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.

petites annonces

CONSOLES+

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Niiico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau
Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon
Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), correspondant permanent au Japon, Lionel Barcillon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, Elvira, Fifi, François Garnier, le Panda, Maxime Roure, Switch, Philippe Tilikete, Gia To, Tomkat, Ze Killer.
Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (16 31)
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette Publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 78 62 65 10
Marketing
Anne-Sophie Bouvattier (41 86 16 45; Fax : 46 62 25 81)
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : (1) 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap•alpha

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Principal actionnaire : EMAP France.
P-DG et directeur de la publication
Christopher Llewellyn
Dépôt légal : mars 1996
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaye, Laval, 53000
Distribution : Transport Presse
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse, Alain Stefanesco, directeur général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

VENTES

SATURN

Saturn Fra + 6 jx gar., px : 3 200 F ou vds sép. **Frédéric DECAMPS, 167, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.95.07.**

Vds Saturn jap. + 1 pad. + 5 jx + adapteur (gar. 1 an), px : 3 500 F. **Issam DJABRONI, 27, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 48.03.10.42.**

Vds jx Saturn, px : 250 F port inclus. **Damien BOUVIER, 13, Monteuil, 38430 Saint-Jean-de-Moirans. Tél. : 76.65.90.52.**

MEDAGRIVE

Vds MD1 + 10 jx + 2 man. (1 a, 6 boutons). Px : 2 000 F à déb. **Augustin Rieunier, 25, avenue du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 49.77.22.83.**

Vds 10 jx FIFA 95, Dragon STTF II PSG flashbach. Px : 950 F. **Régis Dieppedalle, 39, rue du Chemin Vert, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.32.36.**

Vds MD + 4 man. + 2 jx : eco 2 syndicate, Landstalker 3 000 F. **Hubert Delaunay, 1A square de Macédoine, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.86.32.**

Vds FIFA 95, Landst. Earthu, F1, Sonic 3, NBA 94, Am. tenn. 100 à 250 F. **Olivier Orquevaux, 7, rue Marcel Pagnol, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.06.14.**

SUPER NINTENDO

Vds SNES + 1 pad + ac. replay + 2 jx : 500 F. **Cedric Sorraux, 5, rue J.-B. Gervais, 77450 Esbly. Tél. : 60.01.40.70.**

Vds SNIN + 3 pads + adapt 60 hz + 8 jx + sextus : 1 500 F. **Romain Baudin, 3 bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.**

Vds SNIN + 4 jx (dkc) + 2 pads tbe. Px : 900 F. **Vivien Eisele, 4, rue du Chateau, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.35.52.**

Vds SNIN 350 F + jx de 100 à 250 F. (Yoshi'sisland, Chronot). **Olivier Crouzatier, Lou Bigara, Chemin des Courcettes, Le Golfe Juan, 06220 Vallauris. Tél. : 93.63.03.97.**

Vds DK country et street racer tbe. **Nicolas Potier, 16, avenue de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.81.98.**

Vds SNIN + 2 man. + 4 man. turbo + adapt + 10 jx. Px : 2 000 F ou sép. **Jérôme Marconnet, 100, chemin de Lagassine, 31840 Aussonne. Tél. : 61.85.00.97.**

Vds SNIN + 8 jx (Street racer, Earthworm-Jim...) 1 500 F. **Emmanuel Briand, 10, rue Idrac, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.99.73.**

Vds SN 50/60 hz + 4 pads + Super 6B + 15 jx tbe. Px : 2 500 F. **Matthieu Schaeffer, 38, rue Varonne, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.39.06.**

GAME BOY

Vds GB + 13 jx (Zelda, Mario 1 & 2) + nbx acc. Px : 1 500 F. **Cyrille Duprat, 31, rue Gaston Nelson, 40110 Morcenx. Tél. : 58.08.10.68.**

DIVERS

Vds neo geo + 3 jx : 1 800 F. Sn + jx : 800 F + Megadrive : 300 F. **Yann Prevost, 4, allée du Parc, 95270 Bellefontaine. Tél. : (16-1) 34.09.92.70.**

Vds 300 + 2 man. + 5 jx : 1 700 F. **Nicolas de Pallières, 8, avenue Sainte Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.08.98.**

Vds jx sat 200 F, Shinobi Vgoal Deacal us vracing VFighter. **Christophe Ledoux, 76, rue Sadi Carnot, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.64.44.**

Vds Saturn Jap + 3 joys + 4 jx (ex. FIFA 96) etc. Px : 4 200 F. **Patrice Castillo, 36, avenue J.-B. Champeval, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.57.23.**

Vds neo-geocd + 6 jx + 2 pads. Px : 3 000 F tbe. **Thibaud Stievenart, 2, rue Renoir, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.49.94.**

Vds, ach., éch. jx PSX (Ace combat, Arc the lad). **Jérôme Bartoletti, 90, avenue du Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01.**

Vds 32 X + 5 jx, px : 1 000 F, MCD 2 + 1 jeu, px : 500 F ou sép. **Jean-Paul CORREIA, 3, rue Riocreux, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.23.16.43.**

Vds jx Rayman (VF) + codes, px : 200 F. **Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen.**

Vds Super Grafx tt équipée + Ghouls'n'Ghost, px : 500 F. **Laurent FREYNET, 18, rue Antole France, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.24.89.**

Vds jeu psx : Tekken. Px. intéressant. **David MAUCOURT, 25, rue du Campagnol , 77240 Cesson-laforêt. Tél. : (16-1) 64.10.78.33.**

GG + 15 jx + acc. tbe, px : 1 500 F à déb. **Cédric MAUCOURT, 16 bis, allée du Marchéal Mortier, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.05.88.**

Vds jx sur PSX Street Fighter, DBZ, etc. **Miguel DOS SANTOS, 12, rue Emile-Zola, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 60.63.24.46.**

Vds GG + 2 jx + adapt. sect. px : 40 F. **Flavien BRUYERE, 24, rue du Berry, 45290 Nogent-sur-Vernisson. Tél. : 38.97.73.03.**

Vds Jaguar + 3 jx (Doom-Alien=Cybermorph), px : 1 200 F. **Daniel DEMONTANT, 8, parc du Petit Bourg, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.34.93.**

Vds 3 DO + 2 man. + 10 jx, px : 3 500 F. **Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.16.09.**

Vds GG + AD secteur + AD Allume-Cigare + loupe + 7 jx, px : 1 000 F. **Eric FEVRE, 3, avenue des Volubilis, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.25.58.**

Vds 3 DO + 2 man. + ND For SP + Fifa, Mgrace, Thempark, px : 2 600 F. **Eric PERRUSSET, 9, rue de l'Eperon, 95300 Pontoise.Tél. : (16-1) 30.30.19.47.**

Vds GG + 4 jx : 500 F GB + 35 jx, px : 500 F. **Jean-Jacques GOTER, 22, rue de la Commune de Paris, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.29.61.**

Vds PSX + 2 man. + Mémo + 3 jx + 2 book sur Tek, Toshid, px : 3 600 F. **Marc UY, 1, rue de l'Union, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Vds Mega CD + Sonic CD + 11 jx MD. px à déb. **Lucien WIND, 110, rue Lebourblanc, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.05.21.**

Vds MD et SNIN + 10 jx, px : 1 000 F. **Emmanuel PLUT, Les Vallées, 41800 Bonneveau. Tél. : 54.23.97.73.**

Vds Lynx + 1 jeu, px : 150 F ou éch. contre jeu MD ou Pad GB. **Laurent SMIRNE, 3, rue du Sentier, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.09.70.**

Vds néo géo + 2 man. + 8 jx (SAM. SHAD., WH2 GET...), be, px : 5 000 F. **Bruno ROSSI, 4, chemin Romain, les Genêts, 06320 Cap d'Ail. Tél. : 93.27.01.19.**

Vds Jaguar + 2 man. + 4 jx (Dom, Alien...), tbe, px : 1 800 F; **Nicolas DAUPHIN, 6, rue des Vauroux, 77130 La Grande-Paroisse. Tél. : (16-1) 60.96.23.33.**

Vds Caps DBZ, Carbass HC3 et cartes be foot 1994. **Pierre CANOINE, 86, rue de la République, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.75.05.**

Vds K7 Vectrex et K7 Amstad CPC 464 neuf, emballage, notice. **Régis CASCIANO, 142, rue Ambroise Paré, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.24.28.**

Vds néo géo CD + 2 man. + 2 jx (Kof 94, 552), px : 2 600 F. **Fabien PASSETEMPS, 36, sente de la Grotte, 78510 Treil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.74.35.80.**

Vds sur Saturn : Shining Wisdom 350 F et Shin Shinobi 300. **Xavier VEHAR, 18, bd de la République, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.10.69.**

Vds Playstation + 1 pad + 2 jx (tbe), px : 3 500 F. **Rodolphe LEFEBVRE DE LABOULAYE, 12, allée des Cèdres, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.71.**

Vds Jaguard + Cyber + Alien + Super Burn out, px : 1 400 F. **Laurent VERMEGLIO, Quartier des Moulières, Chemin du Ventoux, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.59.24.**

Vds G. Gear + 2 jx + transfo., tbe, px : 400 F. **Nicolas GIROUD. Tél. : 78.85.61.27.**

Vds Atari 7800 + 2 man. + 8 jx, px : 300 F. **Stéphane GOY, Le Sirand, 38620 Massieu. Tél. : 76.07.60.79.**

Vds jx GG Shinobi 2 + Batman Returns + MK2, px : 350 F; **Yann-Olivier LOISEL, 9, av. Docteur Moynac, 64100 Bayonne. Tél. : 59.63.32.78.**

ACHATS

Ach. sur SNIN nbx RPG US. **Jean-Charles FILY, 429, av. de Pessicart, 06100 Nice. Tél. : 92.09.94.57.**

Ach. ou éch. n'importe quels RPG sur SNES. **Cédric Gosset, 10, grande rue Baglainval, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.47.74.**

Ach. Playstation françaises. **Olivier LASSERRE, 3/141, rue Franche-Comte, 36100 Issoudun. Tél. : 54.03.13.82 (H.R.).**

Ach. game boy + vds Jaguard + 5 jx. **David LENHARD, 29, cité Immobilière, 25250 L'Isle-sur-le-Doubs. Tél. : 81.92.81.54.**

Ach. Theme Parc sur MD px maxi. 300 F. **Thibaud COUEI, 3, avenue du Château, 77950 Rubelles. Tél. : (16-1) 64.09.65.06.**

Ach. Civilisation, Maltic Ogre, Final Fantaisy 3, Lost Viking. **Emmanuel DUCRET, Saint-Martin Champanges, 74500 Evian. Tél. : 50.73.45.44.**

Ach. Arcade Système + joy + jeu. **Romain MOREL, 29, rue des Platanes, 91700 Saint-Geneviève des Bois. Tél. : (16-1) 60.15.58.06.**

Ach. SNIN + 2 pad, px : 250 F sans jx. **Sébastien DELAVENNE, 5, rés. Franc Marché, 60210 Grandvilliers. Tél. : 44.46.36.83.**

Ach. Faery Tale Adventure sur MD. **Patrice PERROT, La Muraillette n° D av. Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.**

Ach. MD + Mega CD ou Multimedia pas cher. **François BOIN, 30, rue des Frères Lumière, 69400 Villefranche s/s. Tél. : 74.65.14.56.**

Ach. éch., vds jx Saturn jx jap Fra ou Americain. **Jeanne RENAULT, Le Renouard, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.71.76.**

Ach. DBZ 2 Français sur SNIN à bon prix. **Matthieu LEDOUX, Le Hamel Baisnée, 50410 Percy. Tél. : 33.51.11.47.**

ÉCHANGES

Éch. Toshinden ou Wipeout ctre un jeu playstation.
Jacques TONG, 10, rue Poussin, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.55.64.80.

Éch. jx playstation.
Aron BOZKURT, 8, rue des Allouettes, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.42.17.

Éch. sur SNIN Dino City et Samuraï Shodown.
Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.08.63.

Éch. DBZ 1 contre DWE Raw.
Bertrand PLOSSARD, 39190 Digna. Tél. : 84.48.92.39.

Vds P5 X Eur + 2 man. + 4 jx ou éch. ctre Saturn Eur. + jx.
William WYART, 27, av. de la Pinède, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 92.02.94.70.

Éch. jx Plastation ctre Fifa 96 ou actua. Soccer.
Pedro ESTEVES, 107, av. du 1er Mai, 1000 Troyes. Tél. : 25.80.63.56.

Éch. ou vds SNIN + 7 jx ctre 3DO + Fifa.
Abdoukarim KONE, 8, rue Gaston Pinot, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.33.42.

Éch. PSX + 2 jx + MC ctre Saturne + jx ou vds, px : 2 300 F.
Steve SAINT-JALME, 2704, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.39.95.

NBA Lives ctre Themepark ou Sim City.
David FERNANDEZ, 7, allée Copernic, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.23.39.

Éch. Amiga CD 32 + 6 jx + man. ctre 3 DO + jx.
Ludovic LEFEBVRE, 16, rue Cazin, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.27.63.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 53

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : |_|_|_|

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

CRETEIL (94
5 RUE DU GENERAL
(ENTRÉE RUE PIET
94000 CRET

NOUVEAU !

FIN AVRI

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ÈME	PARIS 16 ÈME	AMIENS (80)	ANTONY (92)	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE (31)	VERSAILLES (78)	VENTE PAR CORRESPONDA
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des Fossés St B 75005 PARIS (1) 43 290 2

DES PRIX A TOMBER PAR TERRE ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
BATMAN FOREVER	199
COFFRET ASTERIX - GG	199
DESERT TRAP/ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	199
F1 CHAMPIONSHIP	99
FIFA 96	299
GAME PACK 4 IN 1	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	149
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR 96	299
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
RETOUR DU JEDI	299
RISTAR	149
SCHTROUMPFS (LES)	199
SONIC CHAOS	129
SONIC DRIFT RACING	299
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
SUPER COLUMNS	149
TAILS ADVENTURES	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
DRAGON CRYSTAL	99
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE	139
STREETS OF RAGE 2	179
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
ULTIMATE SOCCER	139
JEUX 32X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X NEUF	799
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
DAYTONA	299
FIFA 96	489
GOLF 36 GREAT HOLES	349
KNUCKLES CHAOTIX	399
KOLORI	449
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	349
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
NIGHT TRAP 32X-CD	399
SPACEMAN CONTEST	349
VIRTUA FIGHTER	449
WWF RAW	349
JEUX 32X D'OCCASIONS	
AFTER BURNER	269
CORPSE KILLER 32X-CD	199
DOOM	249
KNUCKLES CHAOTIX	279

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN & ROBIN	299
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
PITFALL	149
ROAD AVENGER	69
SAMOURAI SHODOWN	349
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (ANGLAIS)	349
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BEAST 2	139
BLOODSHOT	199
CHUCK ROCK 2	139
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
FIFA SOCCER	169
GROUND ZERO TEXAS	169
NIGHT TRAP	269

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALADDIN	299
ALIEN SOLDIER	199
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	449
BATMAN FOREVER	299
COMIX ZONE	429
L'ILE AUX PIRATES	349
DEMOLITION MAN	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
EXO SQUAD	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
JIMMY WHITE SNOOKER	399
KAWASAKI SUP. BIKES	299
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
PRIMAL RAGE	399
PSG FOOTBALL	199
REVOLUTION X	399
RISTAR	199
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SEPARATION ANXIETY	299
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC COMPILATION	199

SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
STREET RACER	249
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPERMAN DEATH AND RETURN	199
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
VR TROOPERS	399
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
AGASSI	169
ALIEN SOLDIER	139
ATP TOUR	269
BATMAN FOREVER	199
BILL WALSH FOOTBALL	199
CANNON FODDER	139
CHUCK ROCK 2	169
COBAYE (LE)	199
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DRAGON'S FURY	275
F 22 INTERCEPTOR	169
FEVER PITCH SOCCER	139
FOREMAN FOR REAL	279
GRETZKY HOCKEY	279
JUNGLE STRIKE	249
KICK OFF 3	139
LANDSTALKER	275
LOTUS 2	139
PETE SAMPRAS 96	249
POWER MONGER	139
TINY TOON ALL STARS	249
TRUE LIES	169

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29

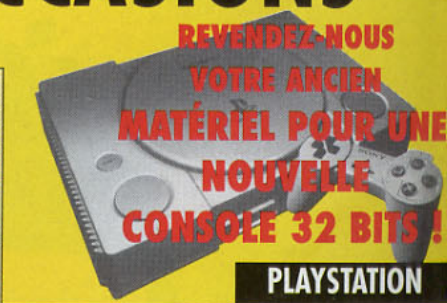
JEUX GAME BOY NEUFS	
4 IN 1 FUNPACK VOLUME 2	199
ANIMANIACS	249
ASTERIX	199
CHOPLIFTER 3	149
DESERT STRIKE	249
DONKEY KONG LAND	269
EARTHWORM JIM	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	199
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
KIRBY'S DREAM LAND 2	249
MICKEY MOUSE V	269
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NHL 96	269
OBELIX	249
PGA 96	269
PINBALL DELUXE	249
PREHISTORIK MAN	269
PRIMAL RAGE	269
PROBOTECTOR 2	229
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
STARGATE	199
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TRUE LIES	199
WARIOLAND	249
WATERWORLD	249
WORLD HEROES 2 JET	249
WORMS	249
ZELDA (VF)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
GOLF	139
HUNT FOR RED OCTOBER	139
JORDAN VS BIRD	159
MORTAL KOMBAT 3	169
PRINCE VALIANT	175
SUPER MARIOLAND	139
TINY TOONS 2	169
TOP RANKING TENNIS	169
TRUE LIES	139

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

DOOM
SNIN 499F
PLAYSTATION 349F

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
BIG SKY TROOPER	249
BIKERS MICE FROM MARS	299
CANTONA FOOTBALL	299
L'ILE AUX PIRATES	399
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGON BALL Z DIMENSION (JAP)	549
DRAGON VIE DE BRUCE LEE	149
EARTH WORM JIM 2	399
FATAL FURY SPECIAL	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER	299
GOOF TROOP	149
HEBEREKE POPOITTO	449
ILLUSION OF TIME - RPG + LIVRE	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LEGEND	199
MICKEY - GREAT CIRCUS MYSTERY	449
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	199
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
OBELIX	499
PGA TOUR GOLF 96	399
PINOCCHIO	499
POCKY & ROCKY 2	249
PORKY PIG	299
POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	499
PREHISTORIC MAN	499
REVOLUTION X	399
SAMOURAI SHODOWN (US)	499
SEAQUEST DSV	349
SECRET OF EVERMORE (US)	499
SECRET OF MANA RPG + LIVRE	449
SHANGAI 2	169
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	199
SOCCER SHOOTOUT	449
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	399
STREET FIGHT 2 TURBO S/BOITE	149
STREET RACER	199
SUPER BOMBERMAN 3	399
SUPER MARIO ALL STARS S/BBOITE	199
SUPER MARIO KART	399
SUPER MARIO WORLD 2	449
SUPER MARIO WORLD S/BOITE	149
THEME PARK	369
TIMECOP	399
TINTIN AU TIBET	499
TINY TOON WILD WACKY SPORTS	349
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZELDA 3	399
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
AXELAY	139
CANNON FODDER	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
EQUINOX	139
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
FINAL FIGHT 2	169
LEGEND	139
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	139
POWER RANGERS	349
PRIMAL RAGE	279
RANMA 1/2 2	199
WORLD HEROES	249



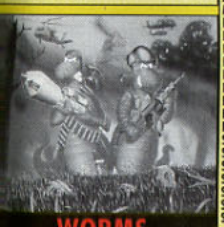
DONKEY KONG 2
SNIN 499F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2190
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
D.	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL GT (JAP)	549
DRAGON BALL Z (VF)	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	399
MORTAL KOMBAT 2	349
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
RAYMAN	399
SEGA RALLY	399
SHINOBI-X	349
THEME PARK	399
VIRTUA COP	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
X-MEN	399
JEUX SATURN D'OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT	149
CYBER SPEEDWAY	269
MYST	269
ROBOTICA CYBERNATION	269

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + SWEAT	1990
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	399
MANETTE PLAYSTATION	199
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	169
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	169
JOYSTICK FIGHTER	399
JEUX PLAYSTATION NEUFS	
ACTUA SOCCER	369
AIR COMBAT	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ALONE IN THE DARK	369
ASSAULT RIGS	349
CYBERIA	369
D	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY	369
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE	399
FIFA 96	399
GOAL STORM	349
GUNDAM	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 3	399
MYST	369
NBA JAM T.E	279
NBA LIVE 96	349
NEED FOR SPEED	369
RAYMAN	369
REVOLUTION X	349
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER EVOLUTION (JAP)	499
ROAD RASH	369
SPACE HULK 2	369
TEKKEN 2 (JAP)	499
THEME PARK	369
TOHSHINDEN	349
TOHSHINDEN 2 (JAP)	499
TOTAL NBA 96	399
VAMPIRE (JAP)	499
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369
WORMS	349
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	369
ZOOP	369
JEUX PLAYSTATION D'OCCASIONS	
AIR COMBAT	249
CYBER SLED	249
CYBERSPEED	269
DESTRUCTION DERBY	269
DISCWORLD	269
DOOM	249
KILEAK THE BLOOD	249



WORMS
Megadrive / Super Nintendo
Saturn / Playstation &
Game Boy...

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client ☐☐☐☐☐

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER		

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

Cr 04/96

CONSOLES +

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

POUR VOUS*

LE SAC À DOS PERSONNALISÉ CONSOLES + "ZE KILLER" EST EN NYLON NOIR DOUBLÉ PVC. DIMENSIONS : 40 CM X 28 CM X 10 CM

11 NUMÉROS de CONSOLES +

CE SUPER SAC À DOS "ZE KILLER"

pour 288 F seulement au lieu de ~~352~~ F !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça!

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

* vous recevrez ce sac à dos dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au prix de **288 F** au lieu de ~~352~~ **F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le sac à dos "Ze Killer" en cadeau de bienvenue.

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin ☐☐ ☐☐

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

QUAND FIRESTORM NE SUFFIT PLUS...

SHELLSHOCK

VIENT A LA RESCOUSSE !

100% HIP HOP RAP
GAGNEZ LE MAXI SINGLE
SHELLSHOCK
SUR 3615 US GOLD
2,23FRS LA MINUTE

SORTIE MARS

Distribué par CentreGold France
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

CE JEU VA TE METTRE LA FIEVRE !

PLAYSTATION / SATURN / PC CD-ROM

© CORE DESIGN

CORE DESIGN LIMITED

EXPLOSE TA PLAYSTATION® TOUTE NEUVE

AVEC DRAGON BALL Z L'ULTIME BATAILLE

BAN DAI

Dans l'Ultime Bataille, 22 personnages se déchaînent au grand jour, 5 sont cachés ! A vous de les découvrir ! Avec la carte mémoire vous pourrez sauvegarder les personnages en mode entraînement. Le jeu est présenté avec un extrait du dessin animé que vous pourrez admirer en détail grâce à la puissance de votre Playstation® ! A vous de jouer seul ou à deux en simultané.

© Bird Studio / Shueisha, Toei Animation © Bandai 1996. (Playstation trademarks of Sony computer entertainement inc.)